LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

44

Novembre 1995 - Lire 6.000

MORTAL KOMBAT 3

La recensione, tutte le mosse e una speciale retrospettiva sul gioco più sanguinoso del momento!

SECRET OF MANA 2

IL RITORNO PIÙ ATTESO

SOUL EDGE

LA RISPOSTA NAMCO A TOH SHIN DEN

SEGA RALLY

SATURN: A CHE PUNTO SIAMO?

TUTTE LE NOVITÀ

DIRETTAMENTE DA TOKIO

DECIMO INSERTO

GAME power help

MORTAL KOMBAT 3

10

SPACE HULK • 3D LEMMINGS • NBA JAM T.E. • AIR COMBAT • GOLDEN AXE THE DUEL • TWISTED METAL • WAR HAWK • STARBLADE ALPHA • ZERO DIVIDE • SUPER SKIDMARKS • THE MASK • MICRO MACHINES '96 • FLYING NIGHTMARES • MR. DO! • SUPER INTERNATIONAL STAR SOCCER DELUXE • SPEEDY GONZALES • KING ARTHUR • EXTREME GAMES • WING ARMSS • DISCWORLD • PHANTOM 2040 • EARTHWORM JIM • STREET FIGHTER 2 • PRIME GOAL EX

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

L. 129000 · L. 119000 · L. 109000 · L. 109000 · L. 119000 · L. 129000 · L. 129000 · L. 69000 · L. 129000 · L. 109000 · L. 109000 · L. 119000 · L. 119000 · L. 119000 · L. 119000 · L. 79000

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149900	(E)
AGASSI TENNIS	39000	(E)
ALADDIN	99900	(E)
ALIEN 3	59900	(E)
ALIEN SOLDIER	119900	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ART OF FIGHTING	89900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	125000	(E)
ATP TENNIS	129000	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119900	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	129900	(U)
BATMAN & ROBIN	119000	(E)
BATMAN FOREVER	119000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69900	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETOADS	69900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	49900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49900	(E)
BLOODSHOT	69900	(E)
BONKERS	99000	(E)
BOOGERMAN	49900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49900	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49900	(U)
BUBSY 2	49900	(E)
CANNON FODDER	89900	(E)
CAPITAN AMERICA	59000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49000	(E)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CLAY FIGHTER	59900	(E)
CLIFFHANGER	59900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129000	(E)
COMIX ZONE	119000	(E)
CONTRA HARD CORPS	115000	(U)
COOL SPOT	59900	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	45000	(E)
CRUSADER	139000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49900	(U)
CYBERBALL	45000	(E)
DAFFY DUCK	129000	(E)
DEMOLITION MAN	109000	(E)
DESERT DEMOLITION	109900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	69900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79900	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DRAGON	59900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99900	(E)
EARTH WORM JIM	125000	(E)
EARTH WORM JIM 2	TEL.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89900	(U)
ETERNAL CHAMPIONS	49900	(E)
EXO SQUAD	119900	(U)
FATAL FURY 2	69900	(J)
FEVER PITCH	119000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	129000	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109900	(E)
FRANKENSTEIN	69000	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59900	(U)
GREENDOG	49900	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HARDBALL 94	49900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49900	(E)
I PUFFI	89900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49900	(E)
ISHIDO	39000	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79900	(J)
JELLY BOY	109000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89900	(E)
JOHN MADDEN 95	119000	(E)
JOHN MADDEN 96	129000	(E)
JUDGE DREDD	129000	(E)
JUNGLE STRIKE	89900	(E)
JURASSIC PARK 2	99900	(E)
JUSTICE LEAGUE	129000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49900	(U)
LAST BATTLE	49900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119000	(E)
LIGHT CRUSADER	129000	(E)
LOTUS 2	59900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129900	(E)
MEGA SWIV	79900	(E)
MEGA TURRICAN	49900	(E)
MEGAGAMES 1	49900	(E)
MEGAGAMES 2	49900	(E)
MEGAGAMES 3	49900	(E)
MEGALOMANIA	49900	(E)
MICKEY MANIA	79900	(E)
MICROMACHINES 1996	119900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89900	(E)
MIGHTY MAX	109000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119000	(E)
MR NUTZ	99900	(E)
MRS PACMAN	69900	(E)
NBA ACTION 95	129000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99900	(E)
NBA LIVE 95	89900	(E)
NBA LIVE 96	129000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49000	(E)
NHL HOCKEY 96	119000	(E)
PAC MAN 2	99000	(U)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	109000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129000	(E)
PHANTASY STAR IV	165000	(U)
PITFALL	79900	(E)
POWER RANGERS	99900	(E)
POWER RANGERS 2	TEL.	
POWERDRIVE	109000	(E)
PRIMAL RAGE	129900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PROBOTECTOR	115000	(E)
PSYCHO PINBALL	99900	(E)
PUTTY SQUAD	129900	(E)
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	49900	(E)
RANGER X	79900	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89900	(E)
RISTAR	69900	(U)
ROAD RASH 3	79000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	89900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69900	(E)
SCOOBY-DOO	119000	(U)
SEA QUEST DSV	69900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	119000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49900	(U)
SHAQ-FU	69900	(E)
SHINING FORCE II	119000	(E)
SHINOBI III	89900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129000	(E)
SKELETON KREW	99900	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	129000	(E)
SONIC 2	45000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	79900	(E)
SPACE HARRIER	49000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	59900	(E)
SPEEDY GONZALES	125000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69000	(E)
SPORTS COMPILATION	119000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119000	(U)
STARGATE	49000	(E)
STREET OF RAGE 3	119900	(E)
STREET RACER	109900	(E)
STRIKER	129900	(E)
SUB TERRANIA	69900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39900	(E)
SUPER KICK OFF	45000	(E)
SUPER MONACO GP II	69900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49900	(E)
THE PUNISHER	119900	(E)
THE STORY OF THOR	169000	(E)
THE TICK	49900	(U)
THEME PARK	119000	(E)
TINY TOONS	79000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	129000	(U)
TOP GEAR 2	49900	(U)
TOTAL FOOTBALL	TEL.	
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59000	(E)
TRUE LIES	99900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49900	(E)
URBAN STRIKE	79900	(E)
VIEW POINT	99900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59900	(E)
WARLOCK	69900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49900	(E)
WOLFCHILD	75000	(U)
WORLD CUP USA 94	49900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129000	(U)
WWF RAW	119000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119900	(E)
YOGI BEAR	79900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49000	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AX BATTLER	39000
BATMAN & ROBIN	79900
BATMAN FOREVER	89000
BONKERS	89900
CHAKAN	39000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99900
DRAGON	59900
EARTH WORM JIM.	79900
EVANDER HOLYFIELD	39000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89900
FRED COUPLES	69000
JUDGE DREDD	89000
JUNGLE STRIKE	79900
KAWASAKI SUPERBIKE	89900
MICKEY MOUSE 3	79900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79900
MLBPA BASEBALL	89900
MORTAL KOMBAT 2	79900
MORTAL KOMBAT 3	79000
NFL QUARTERBACK CLUB	99900
NHL ALL STAR HOCKEY	79900
OPERATION STARFISH	89900
POWER RANGERS	79900
POWER STRIKE 2	39900
PRIMAL RAGE	79000
RISTAR	79900
SAMURAI SHODOWN	79900
SHAQ-FU	89900
SONIC DRIFT 2	85000
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79900
STARGATE	69900
STRIKER	69000
SUPER STAR WARS	59900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79900
THE INCREDIBLE HULK	79000
TRUE LIES	69900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89900
WWF RAW	49900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79900

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY	109.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	115.000	(E)
ALIEN 3	79.900	(E)
ANIMANIACS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATMAN FOREVER	129.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	99.000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BRAINES	59.900	(E)
BRANDISH	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBSY 2	129.900	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	99.900	(E)
CAPITAN AMERICA	69.900	(E)
CAPITAN COMMANDO	129.900	(U)
CAPTAIN TSUBASA 5	199.000	(J)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79.900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE	139.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHESSMASTER	59.900	(E)
CHRONO TRIGGER	169.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	59.900	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79.900	(U)
CLAYMATES	89.900	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(E)
DEMON'S CREST	69.900	(E)
DIDDY'S KONG QUEST (DKC II)	159.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DIRT RACER	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DOOM	159.000	(E)
DRACULA	79.900	(E)
DRAGON BALL Z 3D	99.900	(J)
DRAGON VIEW	129.900	(U)
EARTH BOUND	149.900	(U)
EEK THE CAT	99.900	(U)
EMPIRE STRIKE BACK	99.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	129.000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	139.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	99.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANKENSTEIN	119.900	(U)
FUN & GAMES	123.900	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GP1 PART 2	89.900	(U)
HAGANE	99.900	(E)
HEAD ON SOCCER	119.000	(U)
HURRICANES	49.900	(E)
IGNITION FACTOR	79.900	(U)
ILLUSION OF GAIA	129.000	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.900	(E)
INTERNATIONAL CRICKET	129.000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	139.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	159.000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69.900	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 95	89.900	(E)
JOHN MADDEN 96	139.000	(E)
JUDGE DREDD	139.000	(E)
JUNGLE STRIKE	129.900	(E)
JURASSIC PARK	59.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	145.000	(E)
KICK OFF	69.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	169.000	(E)
KING ARTHUR	129.000	(U)
KING OF DRAGONS	139.000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	109.000	(E)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEMMINGS II	139.000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
LORD OF THE RINGS	59.900	(E)
MAGIC SWORD	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	59.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	59.900	(E)
MECHWARRIOR	89.900	(E)
MEGA MAN 7	135.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115.000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)
METAL WARRIORS	109.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.000	(E)
MICKEY MANIA	79.000	(E)
MICROMACHINES	79.900	(E)
MIGHTY MAX	49.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NBA LIVE 96	139.000	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	149.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	139.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	115.000	(J)
OGRE BATTLE	159.900	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
PAC IN TIME	119.900	(U)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)
PINBALL FANTASY	109.000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.900	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	149.000	(E)
POWER RANGERS 2	139.900	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
POWERDRIVE	129.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REN & STIMPY	59.900	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	79.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.900	(E)
ROBOTREK	129.000	(U)
SAILOR MOON	109.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	149.000	(U)
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SHAQ-FU	69.900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEEDY GONZALES	119.900	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	99.900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159.900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	135.000	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	149.000	(U)
STONE PROTECTORS	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	89.900	(U)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
STUNT RACE FX	59.900	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	89.900	(E)
SUPER DROPZONE	119.000	(E)
SUPER FAMISTA 4	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STAR WARS	59.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.000	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	119.900	(E)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
TETRIS 2	89.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE TICK	49.000	(U)
TIN STAR	69.900	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.900	(E)
TOP GEAR 3000	129.000	(U)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURBO TOONS	89.000	(E)
TURN & BURN	59.900	(E)
UNIRALLY	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	95.000	(E)
WATERWORLD	159.000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159.000	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WINGS 2 - BLAZING SKIES	59.900	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	119.000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
WORLD CUP USA 94	59.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	89.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59.900	(E)
YOGI BEAR	59.900	(U)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.000	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3	89.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
ZOOL	69.000	(U)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ADVENTURE OF LOLO	59.900
ALLEWAY	49.900
ANIMANIACS	69.900
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.900
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39.900
BATMAN FOREVER	59.900
BLUES BROTHERS 2	69.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG LAND	69.900
DR MARIO	49.900
EARTH WORM JIM	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
JUDGE DREDD	79.900
KILLER INSTINCT	79.900
KIRBY'S DREAMLAND 2	69.900
METAL MASTER	69.900
MICKEY MOUSE 5	69.900
MISSILE COMMAND	65.000
MONSTER MAX	69.900
MORTAL KOMBAT 2	59.900
MORTAL KOMBAT 3	59.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.900
NIGEL MANSELL RACING	59.900
PACMAN	49.000
PINBALL DELUXE	79.900
PREISTORIK MAN	69.900
PRIMAL RAGE	79.900
SPIDERMAN & X-MEN	39.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	49.900
STARGATE	49.900
STREET FIGHTER 2	69.900
SUPER BC KID 2	69.900
SUPER MARIO LAND 1	39.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	69.900
TETRIS	39.900
TOTAL CARNAGE	39.900
WATERWORLD	79.900
WORLD HEROES 2 JET	69.900

L. 129.000 · L. 139.000 · L. 169.000 · L. 159.000 · L. 119.000 · L. 135.000 · L. 169.000 · L. 135.000 · L. 139.000 · L. 139.000 · L. 119.000 · L. 109.000 · L. 119.000 · L. 139.000

L. 59.900 · L. 69.000 · L. 69.000 · L. 69.900 · L. 89.000 · L. 89.000 · L. 79.000 · L. 79.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n. 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax. 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti **(alkross@linux.infosquare.it)**

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "4 mariti e 8 amanti" Badioli, Serena "Enzo, ma come hai fatto?" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "G.R.A." Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**

LA RED/AZIONE

Andrea "SR" Minini Saldini **(cedric@io.com)**, Alex "Motorizzato" Pasetto **(dupont@linux.infosquare.it)**, Tiziano "Poncho" Toniutti **(apecar@linux.infosquare.it)**, Claudio "Impiegatò" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Fantacalcio" Cupola, Max "Testimonial" Sacchi, Marco "Pasticca" Rana **(mrana@inrete.it)**,Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Me ne vado" Soliani, Antonio "Piazza di Spagna" Micciulli, Paolo "Orfano" Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, Carlo "Scusa" Barone, Giorgio "Bel Bagai" Raimondi, Yuri "Segretaria" Abietti **(scarlet@linux.infosquare.it)**

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Enzo Penna Vermin Lord, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

Squali Babbà, GREENPEACE, Miyamoto, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, Elisabetta, Kuscino, Play Station, Info Trade

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Siamo Fermi" Asmeri, Gian Vittorio "Cozza" Cutri, Sara "Datti 'na mossa" Fort, Marumba "Under 18" Orrù, Silvio "Massaggio" Gamba

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

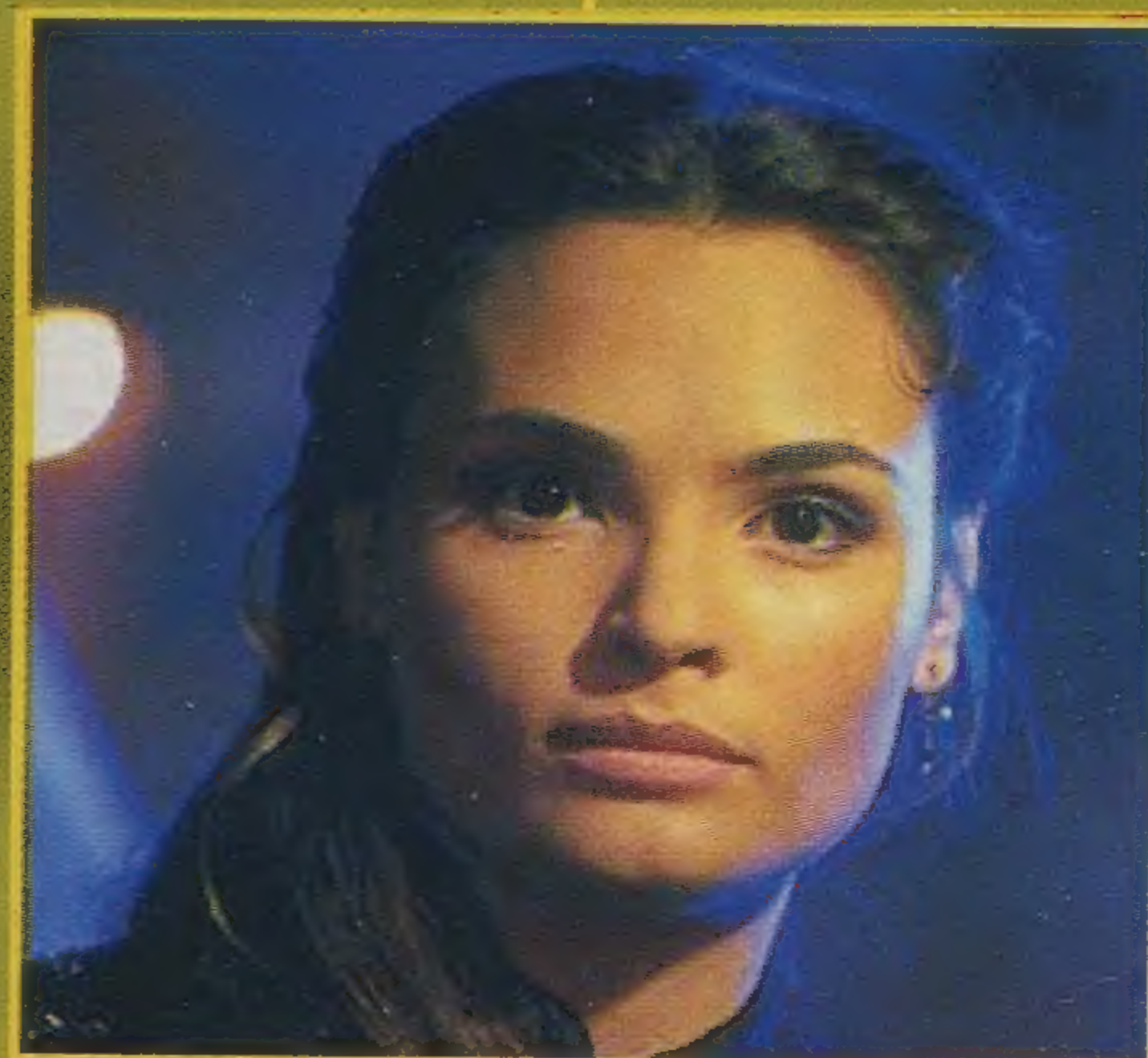
Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 44

LA COPERTINA

MORTAL KOMBAT 3 PER PSX E SNES. ANCHE IL TERZO EPISODIO SI MERITA LA NOSTRA COPERTINA

"UNA DONNA È SOLTANTO UNA DONNA, MENTRE UN SIGARO È UNA BELLLA FUMATA"
J.R. KIPLING

GAME POWER help

L'HELP DI MK2 È IN ASSOLUTO L'ARRETRATO PIÙ RICHIESTO. MA NOI, PER DISPETTO, PUBBLICHIAMO QUELLO DI MK3

LA CHICCA ULULANDO CONSIGLIA

L'APPOSTA

Pag. 6

APECAR È NUOVAMENTE ALLA RICERCA DEL SENSO DELLA VITA. CHE SIANO, FORSE, LE RAGAZZE?

GOLDEN AXE THE DUEL

PAG. 78

IL TANTO ATTESO RITORNO DI UNA FAMOSISSIMA SERIE

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

SCOMMETTIAMO CHE APECAR QUESTA VOLTA HA DATO RISPOSTE SERIE?

33° AUSEMENT MACHINES SHOW

PAG. 41

LA FIERA GIAPPONESE DEDICATA AI COIN-OP PORTA NOVITÀ A NON FINIRE

MICROMACHINES '96

PAG. 68

SICURAMENTE IL GIOCO PIÙ DIVERTENTE PER MD DEL MOMENTO

MEGA DRIVE

SUPER NES

NEO GEO CD

3DO

SATURN

PLAYSTATION

NEW GAME

VUOI GIOCARE COL TUO GB PER 10 ORE CONTINUE? USA LA BATTERIA GB RICARICABILE L. 59.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo
06 JAP	L. 69.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
AEREO THE ACROBAT 2	L. 99.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
AGURI SUZUKI F1 S. DRIVING	L. 79.000
ANDRE' AGASSI TENNIS JAP	L. 79.000
BATMAN FOREVER	L. 119.000
BATMAN FOREVER USA	L. 129.000
BATTLE CLASH	L. 89.000
BATTLE GRAND PRIX USA	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	L. 89.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000
BIKER MICE	L. 139.000
BIOMETAL	L. 79.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 79.000
BRAWL BROTHERS	L. 89.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 139.000
BUBSY	L. 69.000
CACOMA KNIGHT JAP	L. 49.000
CANNON FODDER	L. 59.000
CARRIER ACES	L. 99.000
CASTELVANIA 4	L. 49.000
CHAMPIONSHIP SOCCER	L. 89.000
CHOPLIFTER 3	L. 49.000
CONGO'S CAPER	L. 69.000
CYBERNATOR	L. 79.000
DEAD DANCE JAP	L. 59.000
DENIS LA MALICE	L. 129.000
DESERT STRIKE USA	L. 129.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)	**NOVITÀ**
DINO DINI SOCCER	L. 59.000
DIRT RACER	L. 109.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 169.000
DOOM	**NOVITÀ**
DRACULA EUROPEO	L. 69.000
EARTH DEFENSE FORCE	L. 69.000
EQUINOX	L. 89.000
ESPN BASEBALL TONIGHT	L. 49.000
EXHAUST HEAT	L. 79.000
F1 POLE POSITION 2	L. 129.000
FATAL FURY 2 USA	L. 119.000
FATAL FURY SPECIAL JAP	L. 109.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 69.000
FIRST SAMURAI (DEAD DANCE JAP)	L. 109.000
FLASHBACK	L. 89.000
FLINTSTONES	L. 139.000
FULL THROTTLE AMERICAN RACING	L. 139.000
GHOUL PATROL	L. 49.000
GLI SBULLONATI USA	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GOOF TROOP	L. 99.000
GP 1 PART 2 USA	L. 139.000
HARLEYS	L. 79.000
HEBEREKES POPOON	L. 59.000
INDIANA JONES'	L. 139.000
INSPECTOR GADGET USA	L. 129.000
INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER	L. 119.000
I PUFFI	L. 119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL '93 USA	L. 49.000
JUNGLE STRIKE	L. 119.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
JURASSIC PARK 2	L. 79.000
JUSTICE LEAGUE	L. 119.000
JUNGLE BOOK	L. 89.000
KILLER INSTINCT	L. 165.000
KO GEORGE FOREMAN'S BOXING	L. 49.000
KENDO RAGE USA	L. 129.000
KICK OFF 3	L. 49.000
KIRBY'S DREAM COURSE	L. 119.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE EUROPEO	L. 69.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEMMINGS 2 TRIBES	L. 129.000
LETHAL ENFORCERS + PISTOLA	L. 179.000
MADDEN '95	L. 149.000
MAGICAL QUEST CON MICKEY MOUSE	L. 119.000
MAGIC SWORD	L. 49.000
MARIO ALL STARS	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MECHWARRIOR	L. 69.000
MEGA MAN X	L. 119.000
MICROMACHINES	L. 75.000
MIGHTY MAX	L. 69.000
MONKEY JAP	L. 49.000
MORTAL KOMBAT 1	L. 49.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 3	**NOVITÀ**
MR. NUTZ	L. 99.000
MUSYA USA	L. 49.000
MYSTIC QUEST LEGEND	L. 119.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 99.000
NFL FOOTBALL	L. 149.000
NHL HOCKEY '95	L. 119.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 129.000
OGRE BATTLE	L. 129.000
PAC-ATTACK	L. 89.000
PARODIUS	L. 49.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 59.000
PIRATES OF DARK WATER	L. 99.000
PLOK USA	L. 99.000
POWER DRIVE	L. 109.000
POWER RANGERS	L. 89.000
PRIMAL RAGE	L. 119.000
REN & STIMPY	L. 49.000
REN & STIMPU SHOW VEEDIOTS! USA	L. 89.000
RETURN OF THE JEDI	L. 149.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROBOCOP 3	L. 69.000
RUN SABER	L. 59.000
SAILOR MOON	**NOVITÀ**
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER AQUATIC GAMES USA	L. 99.000
SUPER BATTLETANK 2	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER B.C. KID	L. 89.000
SUPER BOMBERMAN 2 USA	L. 119.000
SHAQ-FU	L. 119.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 139.000
SIDE POCKET USA	L. 149.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SMART BALL USA	L. 79.000
SUPER METROID EUROPEO	L. 129.000
SOCCER SHOOTOUT	L. 139.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 119.000
SPACE ACE	L. 89.000
SPARKSTER	L. 79.000
SPECTRE	L. 89.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SPIDERMAN TV	L. 129.000
SUPER PUNCH OUT	L. 139.000
SUPER PUTTY	L. 109.000
STRIKER	L. 99.000
SUPER STRIKE GUNNER	L. 79.000
STARWING	L. 69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO	L. 59.000
STREET RACER	L. 89.000
STREET FIGHTER 2	L. 79.000
STREET FIGHTER 2 TURBO JAP	L. 79.000
STUNT RACE FX EUROPEO	L. 119.000
STUNT RACE FX USA	L. 119.000
SUPER TURRICAN 2	L. 139.000
SUPER ADVENTURE ISLAND JAP	L. 79.000
SUPER AIR DRIVER	L. 89.000
SUPERMAN THE RETURN	L. 139.000
SUPER MARIO WORLD 2	**NOVITÀ**
SUPER STAR SOCCER 2	**NOVITÀ**
SUPER WIDGET	L. 119.000
SYNDICATE	L. 129.000
SYVALION	L. 69.000
T2 THE ARCADE GAME	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TETRIS + DR. MARIO	L. 109.000
TETRIS 2 USA	L. 139.000
TETRIS FLASH JAP	L. 129.000
THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 69.000
TINY TOON ADVENTURE	L. 79.000
THE LION KING	L. 99.000
TOPOLINO MANIA	L. 59.000
TOTAL CARNAGE	L. 69.000
THE ROCKETTEER JAP	L. 69.000
TRODDLERS USA	L. 119.000
TURE LIES	L. 129.000
THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	L. 89.000
UNIRALLY	L. 129.000
USA ICE HOCKEY JAP	L. 79.000
UTOPIA	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
VORTEX	L. 109.000
ZERO KAMIKAZE	L. 89.000
WARIO'S WOODS	L. 119.000
WHIRLO	L. 59.000
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	L. 89.000
WINGS 2	L. 49.000
WILD GUNS USA	L. 119.000
WOLVERINE	L. 119.000
WORLD HEROES	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
WWF RAW	L. 139.000
XEJW JAP	L. 65.000
X MAN (NOVITÀ)	L. 165.000
FIFA '96	**NOVITÀ**

Nintendo

CONSOLE CONTROL DECK + 76 GIOCHI + PISTOLA + 2 PAD L. 179.000

Titolo	Prezzo
ARCH RIVALS (BASKET)+GAME KEY	L. 49.000
BATMAN RETURNS + GAME KEY	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 69.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
DR. MARIO + GAME KEY	L. 49.000
DUCK HUNT	L. 49.000
FAMILY FUN FITNES	L. 79.000
JIMMY CONNORS CON ADATTATORE	L. 89.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
LOLO 3	L. 49.000
MARIO e YOSHI	L. 49.000
MEGA MAN 2 + GAME KEY	L. 49.000
MISSION IMPOSSIBLE	L. 49.000
NEW YORK	L. 69.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PROBOTECTO	L. 49.000
RIVUB GIID	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
RODLAND	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SKI OR DIE	L. 49.000
SHADOW WARRIOR 2 + GAME KEY	L. 49.000
TALESPIN	L. 49.000
TECMO CUP FOOTBALL+GAME KEY	L. 49.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 89.000
TOP GUN 2	L. 49.000
TROG	L. 49.000
ZELDA 2 LINK + GAME KEY	L. 49.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
CASSE STEREO GB	L. 29.000
ADVENTURE ISLAND 1	L. 54.000
ADVENTURE ISLAND 2	L. 69.000
ALADDIN	L. 59.000
ALIEN 3	L. 59.000
ALLEWAY	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BATMAN (CARTONI ANIMATI)	L. 49.000
BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD	L. 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	L. 49.000
BIONIC COMMAND	L. 49.000
BLADES OF STEEL	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
CASTELIAN	L. 49.000
DARKWING DUCK	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 49.000
DONKEY KONG LAND	L. 74.900
DONKEY KONG	L. 49.000
DRAGON BALL Z	L. 49.000
DR. FRANKEN 2	L. 59.000
DR. MARIO	L. 49.000
DUCK TALES 2	L. 65.000
EMPIRE STRIKES BACK	L. 59.000
FIFA INT. SOCCER	L. 49.000
GARFIELD	L. 49.000
GOLF	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000
IL RE LEONE	L. 69.000
IL TAGLIAERBE	L. 39.000
INDY INDIANA JONES	L. 65.000
I PUFFI	L. 59.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 65.000
JUDGE DREDD	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 49.000
JUNGLE STRIKE	L. 69.000
JURASSIC PARK 2	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KIRBY'S PINBALL LAND	L. 59.000
KUNG FU MASTER	L. 49.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO BLAST	L. 55.000
MARIO & YOSHI	L. 49.000
MARU'S MISSION	L. 49.000
MERCENARY FORCE	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 55.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 69.000
MICROMACHINES	L. 49.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 49.000
NBA JAM	L. 59.000
NBA JAM T.E.	L. 49.000
NIGEL MANSELL'S RACING	L. 69.000
PARASOL STARS	L. 49.000
POPEYE 2	L. 49.000
PRIMAL RAGE	L. 65.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 65.000
SAMURAI SHODOWN	L. 49.000
SBULLONATI	L. 49.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
SNOOPY'S	L. 45.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SPIDER-MAN 3	L. 55.000
SPY VS SPY	L. 52.000
STARGATE	L. 62.000
STREET FIGHTER 2	L. 75.000
SUPER 8 IN 1	L. 119.000
SUPER JAMES POND 3	L. 59.000
T2 JUDGMEN DAY	L. 59.000
T2 THE ARCADE GAME	L. 59.000
TARZAN	L. 69.000
TENNIS	L. 49.000
TESSERAE	L. 69.000
TETRIS 2	L. 69.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 49.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE FIDGETTS	L. 79.000
TINY TOON 2	L. 49.000
TOTAL CARNAGE	L. 49.000
TRUE LIES	L. 59.000
TURN AND BURN	L. 59.000
TURTLES 3 RADICAL RESCUE	L. 49.000
ULTIMA RUNES... 2	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WE'RE BACK!	L. 49.000
WORLD CUP USA '94	L. 65.000
YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
ZELDA	L. 49.000

CONSOLE MEGA DRIVE 2 + GIOCHI +1 PAD L. 239.000

CONSOLE SUPER NINTENDO + GIOCO L. 239.000

CONSOLE GAME BOY+ TETRIS L. 119.000

CONSOLE MEGA DRIVE 2 + 1 PAD L. 169.000

SATURN + VIRTUAL FIGHTER PAL L. 1.049.000

SENSAZIONALE PER RISOLVERE I TUOI GIOCHI SUL GB USA ACTION REPLAY L. 69.000

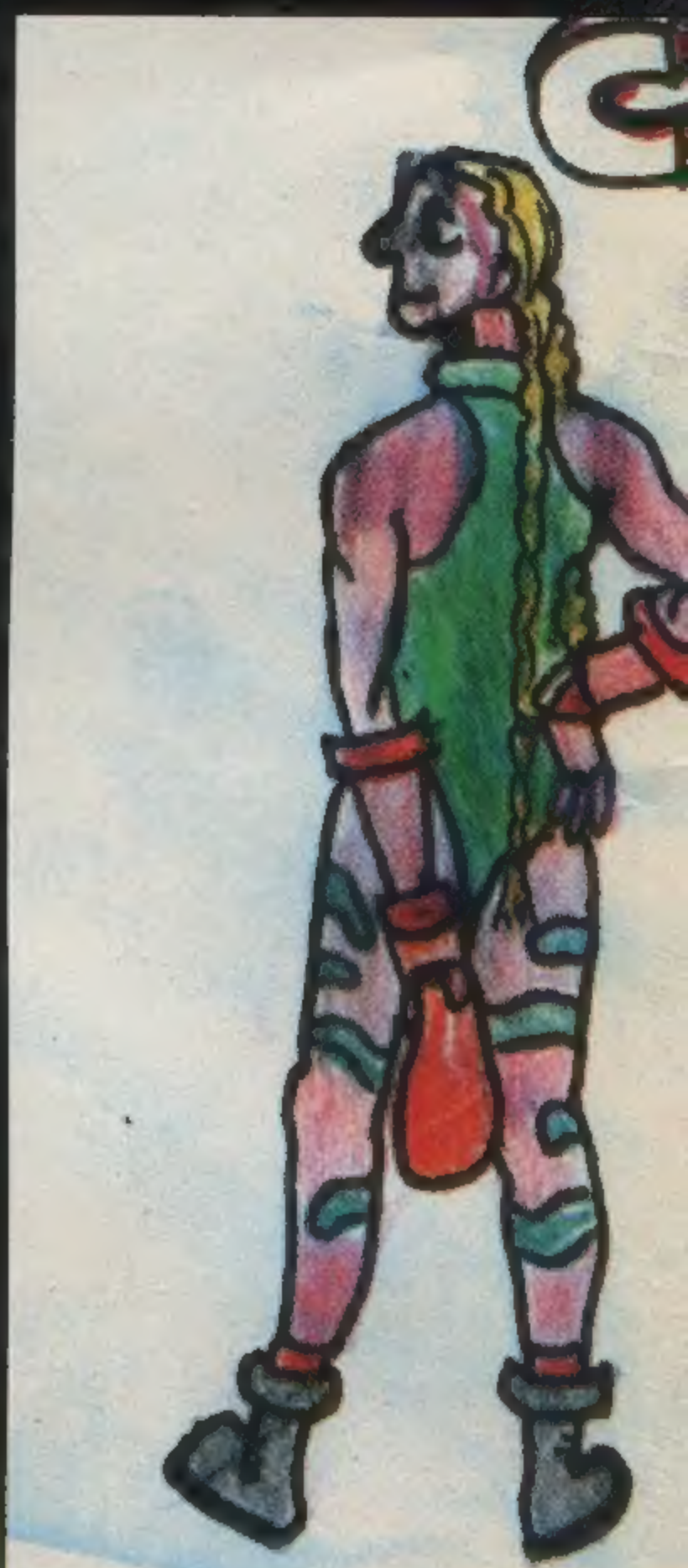
CONSOLE PLAY STATION SONY L. 749.000

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

L'APPOSTA

Ahoy! M'è tornata la voglia di vivere! Lo sapevo che sarebbe successo. Finalmente il grande uomo dalla barba bianca ha contato i rosari sgranocchiati vicino al mio lettino e ha deciso di intercedere, tramite la nuova Art Detestor per affrettare il ricambio dell'illeggibile carattere che fino al mese scorso caratterizzava i titoli delle lettere. Peccato che la mia passione per le tardone dalla pelle arata a terra faccia battere il mio cuore per Sara Fort, altro nuovo acquisto del reparto grafico, bella figliola un po' attempata, di bella presenza ma di cui debbo ancora recensire l'alito (posso intuire qualcosa dalla dislocazione della scrivania). Resta il fatto che il caporeda sta messo peggio - ma non posso rivelare niente, ho promesso - e questo rende la vita più fluida a tutti quanti. Largo comunque alla posta di questo mese, solita palestra d'ardimento per opinionisti di domani e fessi qualsiasi, questo mese con uno speciale-shock con un trittico di lettere profumate. Quindi ottima tra l'altro, ne converrete, da leggere quando si deve stare per forza seduti.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

ORAZIONE

Caro Apecar, mi sono abbonato quest'estate a GP e ZETA dopo aver deciso che mi piacciono senza riserve. Nell'arco del mese leggo da cima a fondo le riviste anche se di solito la prima rubrica che guardo è quella della posta. A volte mi chiedo se quelli che scrivono lettere a Gp poi leggano anche le tue risposte e i tuoi commenti. Io che leggo sia le lettere che le risposte ti trovo molto equilibrato nella valutazione del mondo dei videogiochi. Col tuo stile brillante e provocatorio demolisci il conservatorismo di molti videogiocatori, critichi la tendenza a negare a priori il valore delle nuove console ma anche l'illusione della longevità infinita di questo tipo di prodotti. In definitiva credo che tu sia contro ogni forma di fanatismo (per questo o quel marchio o genere). Temo però che molti "lettori" non ti leggano affatto, data la ripetizione ossessiva di certe affermazioni e considerazioni che appaiono nelle lettere. Ragazzi sveglia! Cerchiamo di dimostrarci indipendenti e critici in tanti aspetti della nostra vita e poi ci lasciamo condizionare passivamente dall'industria dei videogame? Guardate che dal punto di vista commerciale, dei fini e dei metodi, non c'è alcuna differenza tra il marchio di una console e una di un qualsiasi altro prodotto, dall'automobile, al gelato, allo shampoo. C'è ovviamente una differenza di complessità delle cose prodotte. Ma voi vi fate convincere dalla bontà di un marchio fino al punto di denigrare tutti gli altri o prendete quanto c'è di buono un po' in tutti? Questo non significa che non si abbiano gusti o preferenze, però non vi mettete a criticare quelli che non comprano il vostro shampoo o la vostra auto. Siamo obiettivi, erano poi così grandi le differenze tra Master System e Nes, o Super Nes e Megadrive, da giustificare fanatismi e divisioni in due fazioni pseudo-armate? È vero che in Giappone si fa l'alzabandiera nelle fabbriche, si canta l'inno della propria industria e si giura fedeltà al proprio posto di lavoro ma, senza voler demonizzare un intero popolo, va detto che questo fanatismo è quanto meno retaggio di società parecchio autoritarie. Insomma, a farla corta, voglio dire che come abbiamo un atteggiamento "laico" verso l'automobile o la marca di biscotti (prendo quello che mi piace adesso e comunque so che può esistere qualcosa di meglio) dobbiamo essere indipendenti nel giudizio e nell'acquisto delle macchine per giocare. Tutte le case di software vogliono una cosa sola: vendere e guadagnare.
Tutte le case dichiarano continuamente di lavorare alla macchina e al gioco "definitivo", ma questo "definitivo" è per definizione transitorio, per tante ragioni (progresso tecnologico, esigenze di mercato, mode culturali). Il mondo dei videogiochi sembra sempre andare più di pari passo con il progresso dell'immagine, fotografica e filmata, anzi se vogliamo ne costituisce un settore. Questo non significa che tutte le macchine e i giochi si equivalgano e non sto dicendo che non occorra fare una scelta e una valutazione attenta (visti i costi...) come pure capisco che uno possa rimanere "fedele" alla stessa marca (di caffé o di hardware) per anni, ma senza fanatizzare e specialmente con la disponibilità a cambiare se esce qualcosa di migliore. Io per esempio sono un gran curioso di tutto (e prendo perciò delle belle cantonate) e non mi pento mai anche di certi acquisti incauti (per esempio ho il CD32 e il Jaguar... che sono tutto dire! Però ho anche il Megadrive con tutti i suoi add-on) perché nel momento in cui li ho fatti erano cose nuove che mi attiravano e mi hanno dato momenti di divertimento. Oggi come oggi, se avessi i soldi comprerei la PS-X, ma se quando avrò risparmiato uscirà l'Ultra 64, probabilmente comprerò quello...aspettare la macchina che fa per noi va bene, ma per favore non dite "non comprate questo o quello perché fa schifo" solo perché è della casa concorrente alla vostra preferita.
Caro Apecar, scusa lo sfogo e tanti saluti.

Claudio Simoni

Il fanatismo, credo, si stempera nell'ironia e nell'autoironia, prerogativa di chi ha una visione abbastanza ampia delle cose e quindi prerogativa sempre più rarefatta a causa del continuo restringersi di ogni

Emanuele Lapponi

Lucia Vandone

Giuseppe Bombini

difficilmente rispondo seguendo un procedimento di causa-effetto, nel senso che proprio mi viene difficile dire la mia su un argomento proposto dal lettore, sia implicitamente che sotto forma di chiara domanda. Più che altro, rispondo per assonanza d'immagini, descrivendo quello che penso sia lo scenario ideale su cui far muovere una risposta che, spero, non sia mai presa come definitiva e sancitoria. A me interessano le emozioni, la mia è comunque una risposta data da uno che conserva sicuramente una parte dell'"illusione" meravigliosa che ha avvicinato molti ai videogiochi, ma ha ben chiaro dove il fenomeno sia arrivato oggi e anche quanto sia odioso farsi manipolare dal mercato e dalle logiche relative. È brutto quando i produttori di software parlano in termini di "prodotto" e non più di "gioco", è brutto, ma bisogna farlo anche notare, bisogna anche dire che qualcuno è sempre pronto ad applicare un paio di maniglie sulle terga altrui e a tirare forte, pure col trattore. Questo comporta una serie di rischi, come demolire i sogni di qualcuno e dare poco spazio alle mediazioni, quel prendere "un po' e un po'" che serve a inserire tutti dentro limiti ben precisi e comodi per chi li traccia, ma umanizza il tutto passando per quella necessaria parte di istinto animale che tende alla sopravvivenza. Prendere ciò che è buono da tutto va bene, ma bisogna prendere anche ampie trance di cattivo, perché il profumo ha poco senso senza il tanfo, e lo sporco è interessante almeno quanto il pulito. Parlavo col Branduardi (è un po' che non lo si evoca) tempo fa e concludevamo che sicuramente è meglio essere come l'aglio, che o piace da matti o non piace per niente. Le vie di mezzo vanno bene per altre cose. E se ho esagerato sappiatemi capire e non ditemi niente: ho lasciato gli occhiali a Milano e stare davanti al monitor è come dare capocciate ai semafori.

spazio e del poco fascino che tutto sommato una visione ampia esercita su uno che sta benissimo nella sua visione stretta. Ma questi sono temi grandi e fuori portata. Ti ringrazio per i complimenti, ma io non sono un editorialista e quindi semmai lo stile "brillante e provocatorio" che mi attribuisci sarebbe fuori luogo su delle pagine in cui gli attriti dovrebbero essere ridotti al minimo. Il fatto è che a nessuno piacerebbe una rivista e una posta a linea piatta, e che qui dentro sono tutti abbastanza devoti alla cultura del dissenso, evitando la farloccata di catalogare una specie di Generazione X (che non c'è più dal 1977) e piuttosto individuando non una Generazione Y, B, Z, J, $, %, Radice Quadrata di meno 5, ma tutti i naturali incroci di queste cose messe assieme. Se poi ci si riesca è un altro discorso, in realtà bisogna semplicemente lasciare la porta spalancata. Il villaggio globale non c'è, ma tentare di arrivarci non è una brutta cosa. Certo, se la gente si scanna ancora sui giochi è quasi una fortuna, vuol dire che ci sono in ballo le emozioni, anche se vengono da una tecnologia tutto sommato freddina, che comunque ha dietro della gente che crea, crea cose nuove, cose che non esistono. Che verranno poi distribuite da gente che vuole si vendere e guadagnare, ma che provengono, anche se in casi sempre più rari, da un'urgenza di comunicazione. Quando su queste pagine ospiteremo diverbi tra i sostenitori del Clear e quelli del Baby Shampoo Johnson, potrò chiedere che mi affidino le news o un'altra parte del giornale senza scrupoli di coscienza, e al fine unico di guadagnarmi da vivere. Anche adesso,

UN GIORNO VIDI ROMA CON LA LUNA TONDA

Egregio, egregi lettori (applauso), egregie lettrici (spazio per i fischi degli infoiati..."nude! Nude!") (avranno pane per loro più avanti, NdR), un doveroso intervento mi chiama sulla carta dove già spesso ci si soffermò, vuoi anche solo perché la Storia, in tutte le storie, fino anche a quella videoludica, ha il suo significato, al minimo della pena che solleva l'essere rimandato in materia. Comunque mi par ora d'introdurre, di penetrare nel vivo... ossia quella solita minestra riscaldata di rimpianto sulle vecchie glorie del mondo videoludico: 2 pagine dell'Apposta (o lettere) su quattro per rimpastare la validità, gli insegnamenti del passato (celebrati dagli amanuensi -o mittenti poveri) e altre perse in digressioni varie che appena accennano a un attimo di commozione (del tre rote). Io ci penso a quanto erano belle certe cose note come *River Raid*, *Pitfall*, e altre meno note come *Raiders Of The Lost Ark* e

Vanguard (che m'intrippava allo "scoreover" - bello eh?) annessi, connessi, collaterali e seguiti (la "storia", insomma). Pur vero, si scade nel melanconico, affettato, vestendo sempre valore sentimentale (it's the same old story, as time goes by...). A quei tempi si giocava e ci si divertiva, ma non dimentico che i bei titoloni e la scelta in genere non erano poi tanto vasti come quella odierna: già allora sentivo la mancanza (e auspicavo fiducioso) di una grafica migliore, nemici diversi, giochi più lunghi e una scelta più vasta. Oggi è improponibile resettare l'evoluzione per tornare ai rimpianti "fasti del passato": quelli restano là, tra le ciofeche e i piedistalli propri di ogni tempo. I valori sentimentali vanno bene e pure i revival, ma quello non è l'oro, non è la spada di Damocle del presente. I bei giochi nascono in ogni tempo e il concetto può comunque restare valido nel tempo, questo non fa la necessità che i giochi d'oggi debbano far riverenza a nessuno. Come le ciofeche d'allora, oggi abbiamo le nostre e laddove si è persa la giocabilità non si può generalizzare... chi sente nostalgia avrà avuto modo di annoiarsi nei secoli tra ventimila platform (per campione) diversi, più o meno giocabili (ma ve lo siete visto *Rayman*), più o meno giocabili e ciò non osta che un gioco sia bello in sé stesso o per molti altri a digiuno di simili esperienze "storiche". Ai tempi del VCS sognavo qualcosa di meglio e radicale, e il sogno è quello che si vede oggi, è bello, e altri sogni prenderanno forma. Se qualcuno vuole obbiettare qualcosa può farlo forse sul concept dei giochi: se non sono più divertenti vuol dire che manca la creatività o la perizia nella programmazione (forse non più appassionata, quanto industriale), ma i 32 bit sono alle prime armi - e hanno già di che dire, anzi! - e gli uscenti 16 bit hanno fatto, pure tra alti e bassi, la loro parte nel periodo che hanno coperto. Chi ha voglia di giocare a River Raid lo faccia! Non servono confronti con Ace Combat (o qualechessia) o dire che una volta ci si divertiva di più. Erano altri tempi, altre storie, e ognuno poi, ha la sua. Ciao Ape! Mi raccomando, sta dietro all'NU64!

Giuseppe Bombini

Teonanacatl & Kikeon

Il punto è proprio quello che tu chiami "programmazione industriale": è vero che la fantasia e l'intelletto si preoccupano di inventare, e non di controllare che la stessa cosa sia stata già inventata prima, però alla fine Pitfall - the Mayan Adventure per Windows 95, SNES e Megadrive è solo un altro maledetto gioco di piattaforme e vende a barili. David Crane fa giochi di tennis per mangiare, dopo Little Computer People e A Boy and His Blob. Se tu mi dici che ai tempi del VCS sognavi a 32 bit io ti dico che non ci credo, e che come minimo sognavi a 1024. Poi, anno dopo anno, si arriva al vero salto tecnologico e se uno si guarda in giro, la sola Bullfrog pare essere l'unica casa in grado di fare quello che vuole: Syndicate, Dungeon Keeper, cose del genere, lontane decenni luce da poligoni che schizzano, sangue da bollare e avventure grafiche. La clonazione del capolavoro c'era anche ai vecchi tempi, solo che oggi il fenomeno ha ovviamente più risonanza e per i recensori è una pacchia, si può stronkare con dovizia di epiteti. Comunque River Raid (e Kaboom, e altre cose del genere) sono stati riprogrammati per Windows, la compilation è uscita tre mesi fa, non è male. Forse è finalmente giunto il tempo di premiare ancora lo stile e il taglio di certe produzioni. Speriamo, dovessimo diventare un fenomeno culturale e di costume e iniziare finalmente a vendere quel botto di copie per cui le nostre mamme accendono ceri da anni.

SI SCRIVE EPYX CON LA IPSILON

"*Mr. Do*... clone di pallozza gialla di casa **ATARI**" (GP41)..."Il programmatore di Defender? **MINTER**" (GP41); "...Dragon's Lair: **READYSOFT, 1983**" (GP42); "Hang On GP 95...conversioni dei vecchi titoli a 16 BIT" (GP 42).
Bene, e allora? Come "e allora?" Questi (ultimo a parte) sono errori da fucilazione! (per uno che di videogiochi dovrebbe intendersene...). *Pacman* è **NAMCO/BALLY MIDWAY**, e poi definire il coin op Universal un clone...bah, direi Dig Dug, ma pochi capirebbero. Il programmatore di *Defender* è **EUGENE JARVIS**, il mitico Minter lavorò solo per il mercato casalingo. *Dragon's Lair* fu prodotto dalla stradefunta Starcom e sono sicuro che sapete che Hang On è anche un arcade. Scrivetelo allora!
Scusate la foga, ma sono i giochi con cui sono cresciuto e... sniff... ci sono affezionato. Siete sempre i più forti e ricordate... Sbaliando Sinpara. Ciao,

Daniele Caccia, Milano.

Vedi, tu stai parlando con uno che conserva ancora il primo gioco di Minter per C64, tale ROX 64 *programmato col basic del Commodore. L'ultimo suo gioco è* Tempest 2000 *per Jaguar, ed è probabilmente a quello che si riferiva il cauto redattore. Perché gli altri, responsabili delle piccionate che tu giustamente riesumi, sono più e più incauti del dovuto. Perché prendere le parti di questa teppaglia? Non posso controllare tutto per quella miseria che mi danno, e se qui assumono qualche fagiolaro mica è colpa mia. Dio quanto vorrei che mi capiste, quanto vorrei che poteste farlo, ma qualcosa deve cambiare, ah sì. Per ora, depressione caspica.*

DOVE CRESCONO LE ROSE SELVAGGE ovvero SPECIALE L'ALTRA META' DEL CIELO!

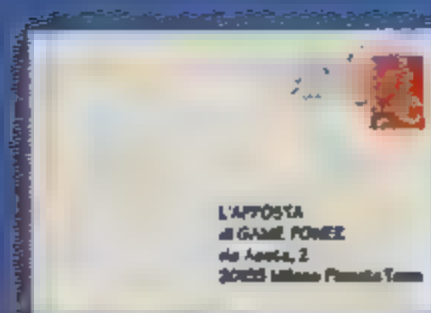
Sono vecchia. Ormai è solo questione di tempo. Poco. È andata. Lascio il passo. Che tristezza. I miei anni migliori a pigiare sul Joypad e cosa mi rimane (il numero di telefono di casa mia se chiami in redazza, NdR)?. Ho uno strano presentimento ma ultimamente i videogiochi sono pallosi, sto comprando sempre più giochi vecchi, tipo *Goemon*, *Parodius* e meno roba tipo *Killer Instinct*. E ho una strana sensazione, caro Ape. Voglio dire, la nuova generazione è alle porte, ma ne avevamo veramente bisogno? Le nuove console sono veramente così nuove da non confondersi con le vecchie? No, la verità è che i 16 bit non stanno morendo di morte propria: è un caso di omicidio! Il fatto è che se un gioco è veramente divertente, dovrebbe esserlo su qualsiasi console, giusto? Pensaci un po', ma c'è un gioco realmente innovativo su queste nuove console? I nuovi giochi sono veramente così divertenti come lo erano tempo fa? E sto parlando di sensazione di "divertirsi", non di specifiche tecniche o di grafica. È un brutto momento Ape, da troppo tempo non c'è più un gioco veramente bello e nuovo. Non so, ma non ho intenzione di cambiare il mio vecchio Snes. Almeno non per i prossimi 5 o 6 anni. Ti saluto.

Bruna "She" Cerizza

Non è un mistero che il gioco più giocato da queste parti (parlo della redazione periferica, qui a Roma, ma al nord le cose non sono molto diverse) sia assolutamente Yoshi's Island. *Come non è vero che le nuove macchine non abbiano giochi innovativi:* Fade to Black *o* Krazy Ivan *sono titoli impensabili per uno Snes, le emozioni che offrono vanno oltre la definizione a 16 bit di "arcade" o "sparatutto". L'elemento 3D è l'accompagnatore ufficiale delle nuove console, ma se*

Marco Terni

Fabio Venchiarutti

Simon Candiani

Miyamoto lavorasse per Trip Hawkins, giocheremmo a Yoshi's Island sul 3DO. Le macchine le fanno i giochi, i giochi li fanno i programmatori. E fortunatamente ci sono in giro un buon numero di geniacci da tenere d'occhio, l'asse del modus videogiocandi s'è spostato e, in definitiva, delle nuove macchine c'era proprio bisogno (e parlo da tradizionalista). Comunque, come diceva Marco "Pentothal" Rana, questo è probabilmente il momento migliore per comprarsi uno Snes: l'elettroshock finale porterà un bel pacco di vibrazioni positive, Yoshi's Island è solo l'inizio. E se Super Mario World trova posto nei miei top five ancora oggi, non vedo perché fra cinque anni non possa esserci Yoshi's Island.

ATLANTIDE

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
[illegible]	[illegible]
BUG!	98.000
CLOCKWORK KNIGHT	138.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	148.000
COOL SPOT	NOVITÁ
DAYTONA USA	138.000
DEADALUS	148.000
GOLDEN AXE THE DUEL	NOVITÁ
GRAN CHASER	158.000
HANG-ON G.P. 95	NOVITÁ
MINNESOTA FATS POOL	138.000
MYST	138.000
NBA JAM TOURNAMENT	NOVITÁ
NHL HOCKEY 96	NOVITÁ
PANZER DRAGOON	138.000
PARODIUS DELUXE	148.000
PEEBLE BEACH GOLF	128.000
POWERFUL BASEBALL 95	168.000
PRETTY FIGHTER-X	168.000
ROBOTICA	148.000
SHANGAI	138.000
SHIN SHINOBI DEN	148.000
SIM CITY 2000	138.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	118.000
SUIKOEMBU	148.000
VICTORY GOAL	118.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	148.000
VIRTUA RACING DXL	138.000
VIRTUAL HYLIDE	138.000
WING ARMS	138.000
X-MEN	NOVITÁ

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
[illegible]	NOVITÁ
ACE COMBAT	118.000
CYBER SLEED	118.000
DEMOLITION DERBY	118.000
[illegible]	[illegible]
DRAGON BALL Z	NOVITA
ESPN EXTREME SPORTS	118.000
GUNDAM	NOVITÁ
KILLEAK THE BLOOD	118.000
KRAZY IVAN	118.000
MORTAL KOMBAT 3	128.000
MOTOR TOON GRAND PRIX	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	118.000
NOVASTORM	118.000
PGA TOUR GOLF	138.000
PHILOSOMA	118.000
POWER 3D TENNIS	138.000
PRIME GOAL SOCCER	NOVITA
RAIDEN PROJECT	138.000
RAPID RELOAD	118.000
RAYMAN	138.000
RIDGE RACER	118.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
STARBLADE ALPHA	118.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	138.000
TEKKEN	138.000
TOHSHINDEN	118.000
TOTAL ECLIPSE	128.000
WINNING ELEVEN	NOVITÁ
WIPEOUT	128.000
ZERO DIVIDE	NOVITÁ

SUPER-NES

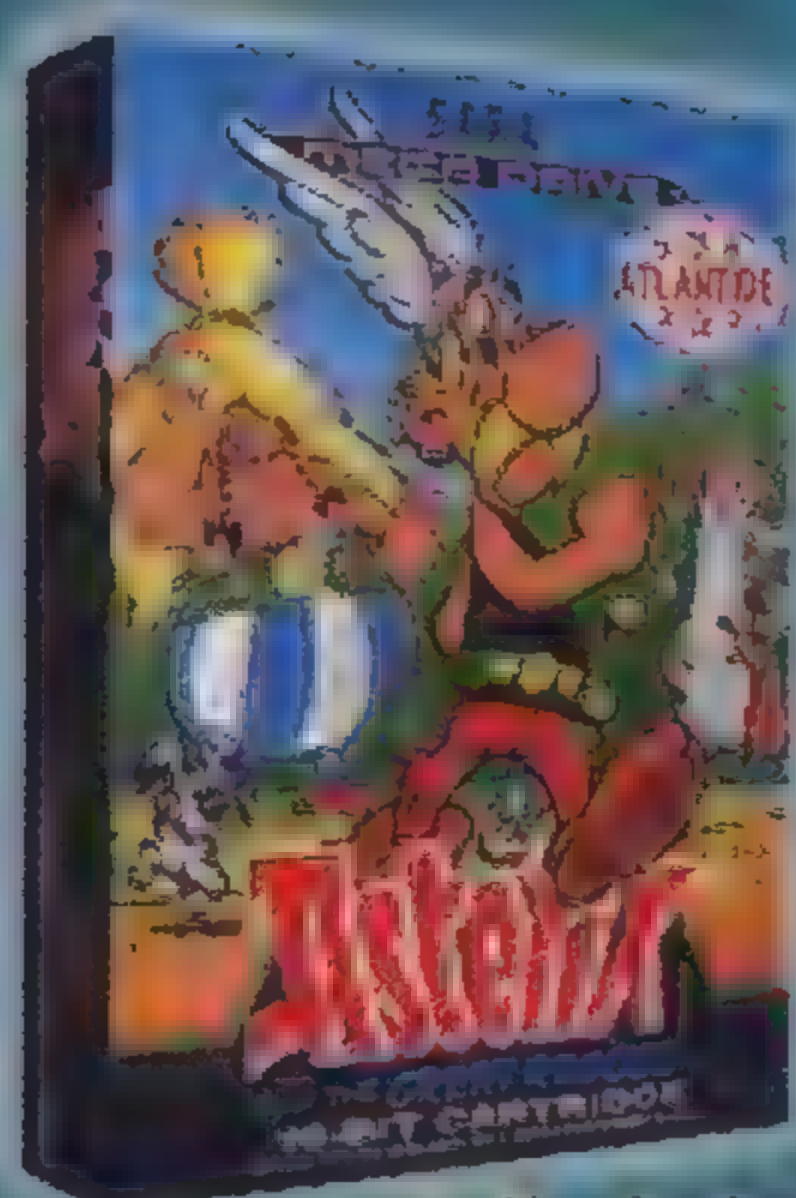
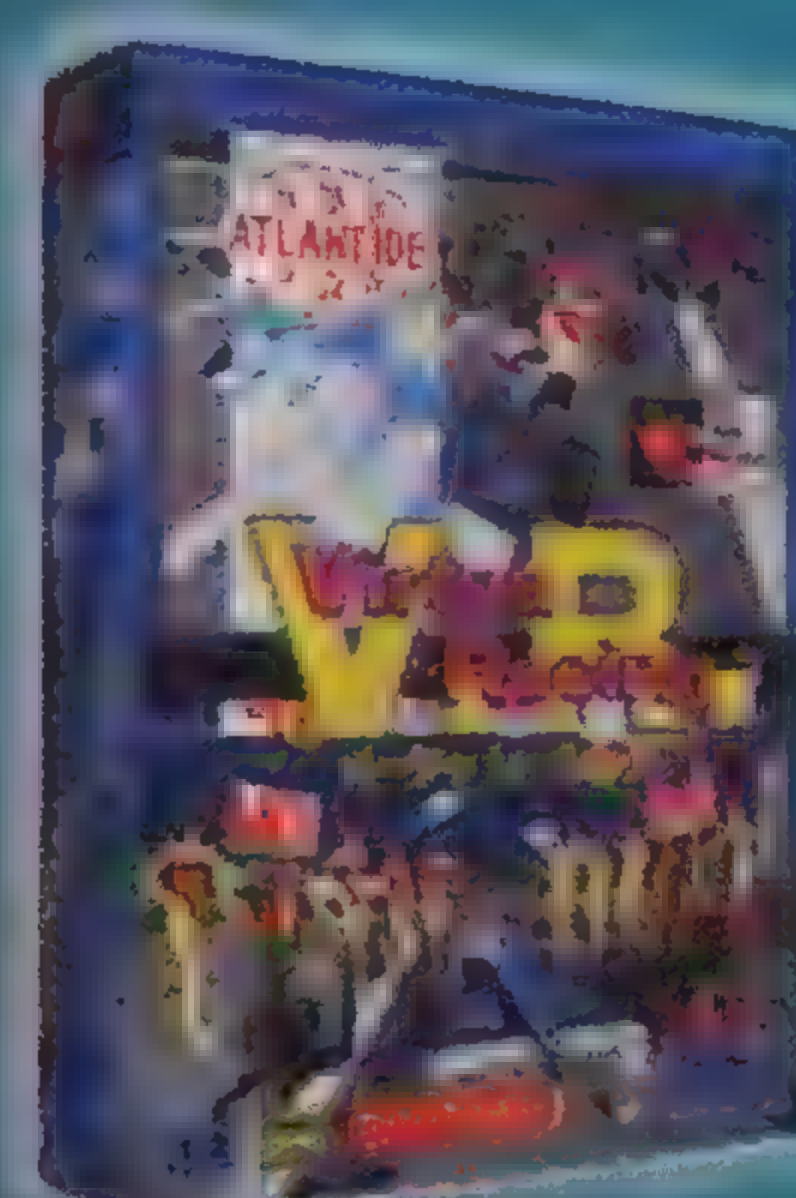
Titolo	Prezzo
[illegible]	[illegible]
ASTERIX & OBELIX	138.000
BATMAN FOREVER	148.000
CAPTAIN COMMANDO	118.000
[illegible]	[illegible]
DOOM	168.000
ESPN BASEBALL	68.000
FATAL FURY 2	78.000
FEVER PITCH SOCCER	118.000
ILLUSION OF GAIA	88.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JOHN MADDEN 95	98.000
KILLER INSTINCT	168.000
LAWNMOWER MAN	58.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	48.000
MEGAMAN X	88.000
MORTAL KOMBAT 3	148.000
NBA JAM TOURNAMENT	88.000
PAGEMASTER	78.000
PARODIUS	68.000
STARWING	58.000
SUPER METRID	68.000
TOTAL FOOTBALL	148.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	48.000
TURBO TOONS	108.000
UNIRALLY	68.000
VORTEX	68.000
WILD GUNS	148.000
WOLFCHILD	68.000
WORLD HEROES 2	138.000
YOSHI ISLAND	158.000

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
[illegible]	[illegible]
BUBSY 2	58.000
CLAYFIGHTER	58.000
CORPORATION	48.000
[illegible]	[illegible]
ECCO THE DOLPHIN 2	68.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	118.000
GENERATIONS LOST	48.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JAMES BOND 007	48.000
JUNGLE BOOK	68.000
MEGA-LO-MANIA	48.000
MEGA SWIV	48.000
MICKEY & DONALD	68.000
MORTAL KOMBAT 3	118.000
MS. PAC-MAN	68.000
NHL HOCKEY 95	78.000
NIGEL MANSELL INDYCAR	78.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	48.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	38.000
SNAKE RATTLE & ROLL	58.000
SONIC & KNUCKLES	78.000
SONIC SPINBALL	38.000
SUB-TERRANA	58.000
TOE JAM & EARL 2	58.000
TOTAL FOOTBALL	118.000
TOUGHMAN CONTEST	48.000
URBAN STRIKE	68.000
YOGI BEAR	68.000
ZERO TOLLERANCE	58.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI & ACCESSORI ANCHE PER

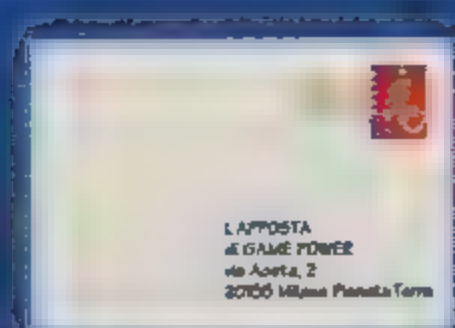
32X * MASTER SYSTEM * GAME GEAR * GAMEBOY * VIRTUAL BOY * PC CDROM * PC 3"½

PREZZO SPECIALE

45.000 45.000 65.000 75.000

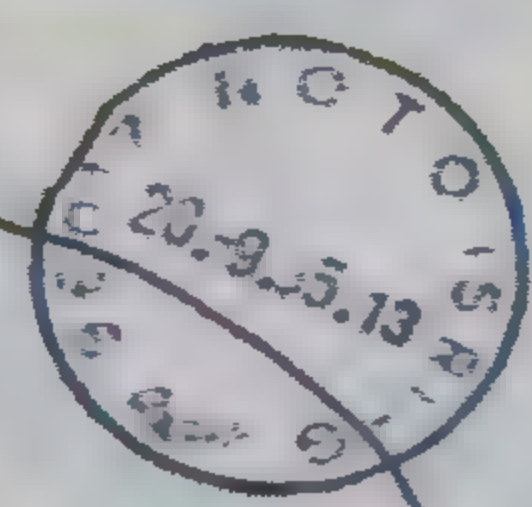
VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE TELEFONA ALLO 0362/238148

Vieni a trovarci a Seregno (MI) in via Rossini n.43

I prezzi sono comprensivi di IVA - tutti i nomi appartengono ai legittimi proprietari - vendita PT a norma di legge

L'APPOSTA

Bad Fox

Raffo '95

Cara Redazione di Game Power, non vi scrivo per porvi stupide domande per molti enigmatiche bensì per rispondere alle domande di Alfonso pubblicate nel n.42: "può esistere la par condicio (argh, Ndr) nel campo dei videogiochi tra ragazzi e ragazze?". Naturalmente sì. Apecar sbaglia (come al solito) a dire che se molte ragazze giocassero sareste fottuti, perché lo siete già, ed è super vero che lo facciamo meglio. Io possiedo un Super Nintendo (posso benissimo riuscire a battere mio fratello), non passo il mio tempo a giocarci perché non ho niente da fare, voglio giocarci e basta. Ti stupisci perché non leggi lettere nella Posta mandate da noi? Io come molte altre non mi perdo in stupide domande, o a confrontare due macchine con potenzialità completamente diverse o la giocabilità tra due cartucce. Non conosci ragazze appassionate di console... saranno le ultime rimaste, le mie amiche invece diventano pazze senza la dose quotidiana, al contrario i ragazzi non danno molta importanza. Come si usa dire, "il tempo è denaro" e io devo rinnovare la ludoteca. Ciao a tutti.

Bad Fox

Caro Apecar, sono rimasta piuttosto interdetta leggendo la lettera di Alfonso . Ragazze, dice lui. Dunque gente, dovete sapere che il mondo femminile si divide in due grandi categorie: le oche e le deficienti. Le oche sono quelle che a quindici anni sanno tutto della vita e che si riempiono il cervello di roba tipo i Take That e non sanno fare altro che agitare i fianchi davanti ad un maschio (a 15 anni? C.B.C.R., NdR), mentre le deficienti ascoltano musica rock, giocano coi videogames, adorano i manga e i fumetti in generale, pensano sempre di più di quanto il mondo dia loro il permesso e giocano di ruolo. Ebbene cari ragazzi, non ve ne frega nulla se una ragazza sa fare lo shoryuken, basta che vediate una con la minigonna ad altezza culo e perdete subito la ragione. Ora, mi sembra anche abbastanza idiota che tu scriva che non ci sono videogiocatrici, se in realtà non te ne importa uno stramaledettissimo *@##$!! Se poi sei anche così convinto che qualche lettrice di GP si metta a scriverti, mi sa tanto che te lo puoi proprio scordare. Augurando una precoce sortita di scena di Bad Cat, chiudo questa mia missiva a scopo prettamente di protesta verso uno che di ragazze ne capisce veramente poco. Ciao,

Daniela "Rex" Faralli

"Grazie a Dio, grazie a dio, due su tre sbaglio pur'io". Ti rispondo, Bad Fox, con gli immortali versi vergati dal nobile Vate Pepsodent. Avete risvegliato il misogino in me, ah, come aveva ragione la mamma. Sarò sincero: la mia ragazza non gioca a Donkey Kong Country. Ho provato con il Gameboy, col Megadrive, con il 3DO, la PS-X e pure il Saturn, l'unico gioco che veramente le piace è il Campo Minato del Windows. Ora, a me questa cosa fa anche piacere, però rimane un caso affatto isolato, perché dai questionari di GP è venuto fuori che il 98% dei lettori della rivista è di sesso maschile. E francamente pure io non rimango insensibile al fascino femminile, se vedo una che fa lo shoryuken al massimo ci faccio un doppio e ci parlo perché mi incuriosisce, ha lo stesso effetto di una parola o di un'uscita particolarmente felice. Non vorremmo mica accostare il gusto del gluteo a una palla de foco, spero. Le affinità elettive di cui cianciava Goethe non sono per forza coincidenti coi gusti e gli interessi, esistono ragazze che giocano (e vorrei vedere) ma prendono la cosa diversamente, vedi Bad Fox e Daniela, a cui devo purtroppo dire che anche le "deficienti" sono mercato, una bella fetta di mercato. Dai videogiochi, come da ogni altra forma o attività ludica e quindi per definizione culturale, deve partire un processo di ricerca che deve portare a conoscere meglio noi stessi, e per ora mi pare che la strada sia quella buona.
Ah, CBCR sta per Cresci Bene Che Ripasso, tanto per dovere di acronimo.

FIDEL POWER

Continuate a scrivere anche se per i prossimi 30 giorni non potrò starvi dietro: esattamente tra otto blocchi da un'ora parte l'aereo per il paese che mi terrà lontano da quei tordi dello Studio Vit quel tempo necessario per dimenticare facce e voci. Più o meno diventerò il corrispondente di Game Power dalla splendida Cuba, vera terra dei treruote a motore, da ora fino ad almeno quindici giorni dopo l'uscita di questo numero, per un progetto che parte principalmente da esigenze di studio e amicizia con gente del luogo, ma che incorpora pure elementi di vacanza/remix personale, di cui immagino a voi interessi davvero molto. In ogni caso ci stiamo attrezzando con fax e varia chincaglieria portatile per rimanervi il più vicino possibile, perché pure se per tanti motivi credo che me ne fregherà poco dei videogiochi per un po', non posso dire lo stesso del folto lettorato, fosse solo per la quasi incredibile estraneità dei due argomenti. Game Power non è "la rivista dei videogiochi", come recita la sottotestata: è e rimane la rivista dei videogiocatori, anche quelli con l'embargo come lo Studio Vit e manipolo di disperati a rimorchio. Vi conosco, sapete... voi comunque nei fax specificate sempre se volete che vi porti i sigari, le pasticche contro l'arteriosclerosi o qualche noce di cocco proletaria. Ah, ovviamente, il Game Boy

BOTTA E RISPOSTA blues

Notti magiche per il vostro Apecar e per Random nella città eterna. Ma non potevo esimermi di rispondere alle vostre domande anche 'sto mese, ve pare?

Spettabile redazione di Game Power, vorremmo sapere le il NU64 è in grado di sviluppare giochi del calibro di *Ridge Racer*, *Demolish'em Derby* e *WipeOut*, o picchiaduro poligonali come *Tekken* o *Toh Shin Den*.

Alex 79, Teo 79.

Cruisin' USA è un gioco piuttosto brutto e anche graficamente poco loquace. Senza dubbio il NU64 sarà in grado di fare meglio, e anche meglio delle console a 32 bit in giro ora. Non avrà comunque il pieno appoggio di quegli sviluppatori che Sega e Sony decideranno di pagare meglio, e tuttalpiù sarà lecito aspettarsi versioni migliori di titoli che saranno pubblicati anche per gli altri formati. Ma sono quasi parole a vanvera, ancora non abbiamo visto il fosso, inutile pensare al ponte. Ypz.

Quando Uscirà esattamente l'NU64?

Leone Furbetta

Verrà presentata il 28 novembre in Giappone, per dicembre dovrebbe essere disponibile (d'importazione parallela) anche in Italia. Inutile dire che il costo non sarà certo tra i più abbordabili, almeno inizialmente.

Carissima Reda, sarei molto felice se rispondeste a queste mie domande: cos'è che non va in *Street Fighter The Movie*? Potreste indicarmi i migliori 3 titoli per Snes (picchiaduro, sparatutto, piattaforme)?

Mortal Kognac

Questo benedetto Street Fighter The Movie, c'è chi gradisce e chi ostenta disprezzo. A me non piace, sembra cellophane, troppa voglia di fare Mortal Kombat, m'ha tolto un po' pure il piacere del vecchio SF. Per il best of, chiaramente Super Street Fighter II, Vulken o Axelay, e il meraviglioso Yoshi's Island, ma solo se hai molto tempo libero.

Quando uscirà *Wing Commander III* per Saturn?

Quando il punto di pareggio (approssimativamente sulle 8000 copie) richiesto dalla Origin per non rimetterci sarà almeno equivalente alla metà dei Saturn venduti in America.

Ispanico Apecar, uscirà mai un adattatore che faccia girare su PS-X giapponese i giochi europei?

Luigi Pagliora, Tuglie (LE)

Ispanico lo sono più del solito, avendo ospitato Random per un weekend e essendo quest'ultimo costretto a parlare spagnolo per farsi capire da Gonzalo (il fratello del chitarrista degli Heroes del Silencio, che Random adora), un amico incidentalmente a Roma nello stesso periodo del caporeda. Proprio da lui arriva la voce secondo la quale ci sarebbero in giro degli adattatori non proprio ufficiali né consigliabili, bene che vada i giochi girano due volte e poi alla terza vi trovate la console in cenere. Io so di modelli import (in)opportunamente modificati, col risultato di far girare giochi euro e jap, ma soli il 13% delle volte che ci si prova, a rischio di impantanamento.

Che fine ha fatto *FX Fighter*?

Alessandro Bovini

Il progetto è stato abbandonato con vergogna e ignominia perché esistevano troppi problemi di realizzazione, si toppa anche nella terra del Sol Levante, non lo sapevate?.

Verrà mai convertito per Saturn il gioco "Little Big Adventure", già uscito per PC?

Visto che Little Big Adventure 2 sta per uscire su Playstation e non è in progetto per Saturn, non so quanto sia impossibile una conversione così. Però non fatemi più domande simili.

Verrà mai convertito per PS-X il gioco "Command & Conquer" già uscito su PC?

La simpatia dei redattori di GP è sconcertante.

Hello Apecar, How are you? Zia Marisa è sposata? Mio nonno sarebbe seriamente interessato.

Emanuele Lapponi

Troppo deve trottare ancora, tuo nonno. Zia Marisa non ama mandare in putrefazione il cuore dei geronti e preferisce ciccia fresca, giovincelli imberbi e dall'indubbia virtù (un po' come Macumba). Ella desidera l'amore senza ritegno, e per smontare tuo nonno posso consigliargli la visione di "la Trave, il tronco e i frutti maturi", pellicola post-hard dove la nostra vegliarda dà il meglio di sé. Piace pure al cane Chicca.

Tempo fa concludevate la prima pagina delle NEWS con questa frase: "...Minidisk...e non CD tradizionali". Cosa significherebbe? Forse che L'U64 avrà un lettore di Minidisk al posto di una periferica a CD?

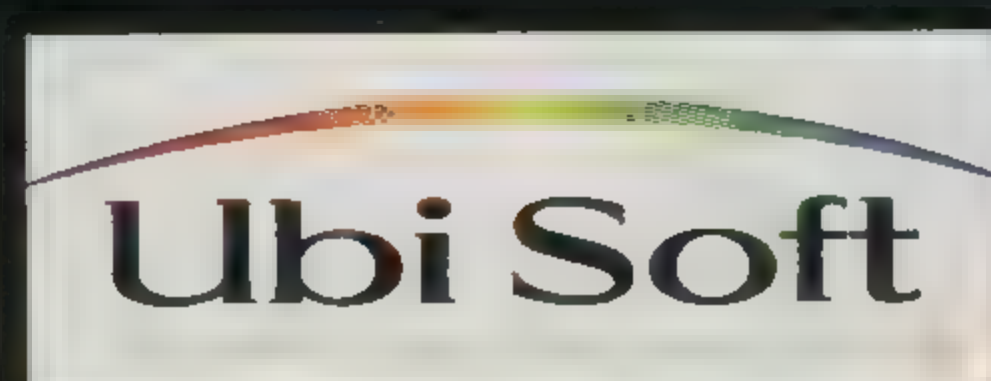
Francesco

Il Minidisk è un supporto riscrivibile e registrabile. Adottarlo come supporto per software commerciale sarebbe una buona idea solo per i giochi del Mitic, ma come memoria di massa possono essere una eccellente alternativa ai magneto ottici. Probabilmente quella riportata nelle news era un'indiscrezione un po' frettolosa o meglio un'ipotesi di fantamercato, ma qualcosa di vero ci potrebbe essere.

Caro Apecarretto, è vero che Orwell 2000 tiene le parti della PS-X?

Uno senza firma.

Non mi pare. Che scriva male è un punto inossidabile, che non capisca molto di giochi è un altro, che sia brutto e abbia i calzini rigidi ancora un'altra certezza, ma che tenesse le parti della Sony non lo sapevo. A questo punto scatterebbero gli estremi per l'arresto ma poi rimarremmo senza nessuno da umiliare.

Vendita per corrispondenza

VIRTUAL GAMES

negozio in via del Sagittario 3 a FINALE LIGURE 17024 SAVONA

Tel. 019-695291
FAX. 019-690120

ATTENZIONE !!!! ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!!!! ATTENZIONE!!!

Nel mese di Novembre per Mega Drive, Sup. Nintedo Saturn, Playstation e 3DO vi faremo i prezzi da grossista veniteci a trovare nel punto vendita a Finale Ligure in provincia di Savona oppure telefonate allo 019-695291.
Ricordate solo per il

NOVEMBRE

Alcuni esempi:
Playstation ITA.+ AIR COMBAT L.829.000
Playstation GIAP.+Tekken L.949.000
Sega Saturn+ Virtual Fghiter Remix L.849.000
3DO USA +Gioco +converter L. 899.000
Mega Drive 2+2 Joipad L. TEL.
Supper Nintendo L. TEL.

Anche tutti i giochi a prezzi mai visti.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendite Playstation
LO SAPEVATE?
Le vendite della Play Station nel solo mese di ottobre hanno superato ogni aspettativa. Una cosa imprevista o forse no?

Internet e Sega
PRONTI A NAVIGARE?
Sembra che la Sega abbia intenzione di realizzare un'espansione che permetta l'accesso a Internet e a World Wibe Web.

CHI SIAMO? DOVE ANDIAMO? DA CHE PARTE STIAMO?

PRONTI, VIA?

Non c'è nulla di più ingiusto di un confronto che non viene affrontato ad armi pari da entrambi i contendenti. Da che mondo è mondo, sapendo già l'esito di un conflitto, i più puri di cuore tendono a parteggiare per gli sconfitti; vedi gli indiani del nord america contro lo strapotere espansionistico statunitense, vedi gli zulu contro l'egemonia imperiale britannica, vedi i troiani contro il fanatico accanimento acheo. È una cosa che nasce quasi automaticamente, un atteggiamento al quale non possiamo dare una spiegazione plausibile, semplicemente avviene, anche quando un confronto ha luogo in tempo reale, cioè quando ne siamo testimoni oculari o, quanto meno, temporali, si cerca sempre di parteggiare per i più deboli, forse perché si crede sempre che gli sfavoriti ce la possano fare, e che se ciò dovesse accadere allora anche noi, nel nostro piccolo, non saremmo quei grossi zero, che crediamo di essere o che tutti credono noi si sia. Tutto questo finché non si viene a toccare il nostor ambito di competenza, a quel punto il discorso cambia.
Quando si deve affrontare un "conflitto" facendo parte, per scelta o per forza, di questa o di quella fazione, viene messa da parte ogni spiritualità. A quel punto, ciò che ne scaturisce è la parzialità da cui tutti noi siamo, per forza di cose, posseduti. Questo è un fenomeno che si sa rilevare quanto mai grave quando si dovrebbe fare dell'imparzialità parte integrante di una professione.
Il conflitto di cui sto parlando, in molti di voi lo avranno già capito, è quello tra PS-X e Saturn, e, anche se siamo già stati tacciati più volte di preferire una macchina piuttosto che l'altra, il discorso che intendo introdurre è, o almeno cerca d'essere, il più imparziale possibile.
Non ha importanza da che parte sto, per chi voto, con chi vado a cena o che film mi piacciono, ciò che importa, ora, è riuscire a dare una visione generale degli inevitabili mutamenti che il nostro mercato sarà costretto a subire, e dell'eventuale incapacità di gestire un fenomeno in crescita da parte delle società che hanno già avanzato pretese sul mercato.
Ora, abbiamo voluto... ho voluto, prendere in esame due delle maggiori novità a cui siamo stati sottoposti negli ultimi tempi, come già detto: PS-X e Saturn, alias Sony contro Sega, alias "aspettando l'Ultra 64".
Ricolleghiamoci all'atavico discorso della necessità di essere imparziali per chi svolge il nostro lavoro. Ma chi l'ha detto? Ma dove sta scritto? Per quale motivo dovremmo dire, a denti stretti, che le due macchine sono sullo stesso livello? Solo per evitare di essere tacciati di parzialità? Ma chissenefrega! Chiunque di noi, nel momento stesso in cui sceglie la macchina da gioco con cui trastullarsi, da qui al prossimo acquisto hardware, si basa sulle proprie sensazioni, abbraccia la causa di chi sembra garantirgli maggiori certezze, se poi queste ultime vengono anche rispettate, allora si è sicuri che la scelta fatta è stata quella giusta.
A partire dall'inizio di quest'anno, cioè quando Saturn e Play Station si sono rese reperibili sul mercato giapponese, abbiamo avuto la netta impressione che la macchina della Sony fosse un palmo superiore a quella della Sega, e abbiamo cominciato a dirlo senza timori, senza pensare di essere nel torto o di parte. L'abbiamo fatto semplicemente perché era quello che pensavamo. Adesso possiamo essere fieri del fatto di non aver sbagliato di molto. Il rapporto di vendite, almeno per quanto riguarda l'Italia, ci stanno dando ragione.
Che il film più visto non sia necessariamente il film meglio realizzato è un fatto accertato, basti pensare a Stargate della scorsa stagione per farsene un'idea. Su questo siamo d'accordo, ma è anche vero che se non si gestisce un prodotto in base alle sue potenzialità si viene automaticamente tagliati fuori. Non è questo il momento di analizzare l'atteggiamento di molti dei distributori italiani, che potrebbero benissimo vendere lavatrici piuttosto che videogiochi, per loro sarebbe lo stesso, piuttosto vediamola dall'ottica, e con l'ottica, di chi gioca. Anche noi siamo videogiocatori, prima di tutto, ed è logico che noi si abbia delle preferenze, ma queste preferenze, soprattutto grazie al fatto che abbiamo e possiamo giocare a tutto quello che offre il mercato e quindi possediamo un maggiore spettro di valutazione, non sono dettate da biechi calcoli commerciali, ma piuttosto dall'esperienza. Se non siete d'accordo con noi, questo non vuol dire che abbiate per forza torto. Però se si toccano i miei interessi, intendo quelli videoludici, non mi schiero con i più deboli, mi metto dalla parte di chi, pur essendo più forte, mi garantisce maggiore divertimento. Quindi se le vostre opinioni sono diverse dalle nostre ben vengano. Per ora, comunque, parafrasando uno degli uomini più conosciuti in Italia, "Lasciateci lavorare".

Discworld, per PS-X I dati di vendita stanno dando ragione alla "potenza" della Play Station, ve lo avevamo detto, o no?

• Random

NEWS

NEWS

IL 3DO HA PROBLEMI DI ATTERRAGGIO

Dalle telefonate che abbiamo ricevuto in redazione pare proprio che la versione 3DO di *Wing Commander 3*, il terzo episodio del famoso sparatutto in 3D della Origin, abbia un bug che non permette di completare il gioco. In una missione dopo la ventesima, per la precisione quella in cui il Behemot viene distrutto dai Kilrathi, il computer non permette di atterrare sulla nave appoggio Victory che inevitabilmente esegue un salto nell'iperspazio abbandonandovi nello spazio. Bidsogna dire che sembra veramente strano che un gioco di tale portata, non sia stato testato a sufficienza per evitare di riscontrare un difetto così macroscopico.

ULTERIORE SMAGRIMENTO DEL PREZZO DEL SATURN IN USA

SE SERVIVA UNA CONFERMA

La PS-X supera il Saturn. Anche in America

La Sega of America con una mossa che, a detta degli esperti di mercato, è volta a confrontare la rapida ascesa verso la vetta del mercato da parte della Sony, ha deciso di ridurre il prezzo del Saturn e ha introdotto una confezione senza "Bundle" (cioè senza gioco allegato) nel tentativo di rendersi competitivi nei confronti del prezzo della Play Station, che, è utile ricordarlo, è di 299 dollari. La Sega ha anche intenzione di offrire una confezione che comprenderà Virtua Fighter Remix al prezzo di 349 dollari. Nonostante la Sega americana abbia anticipato il lancio del Saturn a Maggio, ha incontrato diversi problemi nel supportare con software adeguato le 150.000 unità installate negli States. Per contro, la Sony sembra aver già sorpassato nelle vendite la macchina della Sega, e tutto questo in meno di un mese, grazie all'appoggio di titoli di grande richiamo.

Notizie dal MONDO

UN NOMADE IN CASA SEGA

Annunciata una nuova macchina della grande "S"

Il Sega Nomad dovrebbe essere un ibrido in grado di unire le capacità portatili del Game Gear e la potenza di un Mega Drive. Il lancio ufficiale dovrebbe coincidere con l'inizio dell'anno prossimo, ma, se da una parte voci sempre più riccorrenti confermano questa data, altre voci, altrettanto attendibili indicano che il progetto è stato abbandonato soprattutto a causa dell'eccessivo consumo di pile di questo nuovo Super Game Gear. Sembra, comunque, che la Sega abbia già ordinato 50.000 schermi LCD a colori, simili a quelli utilizzati dal Turbo GT della NEC presso la Citizen. Mai come in questo caso non potremo fare altro che aspettare.

Affari

LA NINTENDO SI AVVENTURA NEL FANTASY

Per il lancio dell'Ultra 64 altre grosse novità all'orizzonte

Tre società giapponesi, la Nintendo, la Square Soft (che tutti conosciamo per gli straordinari GdR che ha realizzato) e la Just System (una società di sviluppo di linguaggio Software) stanno per formare una joint venture per la realizzazione di software ludico.

Il capitale investito dalle tre società si aggirerà sui 500 milioni di Yen (circa 8 miliardi di lire) di cui il 70% appartenente alla Square il 20% alla Nintendo e il restante 10 alla Just System.

Non sono previste realizzazioni prima della fine del 1996. Con ogni probabilità l'unione con il colosso dei giochi di ruolo coinciderà con la produzione di software per l'Ultra 64, il cui lancio è previsto per la fine di quest'anno.

Come nel caso della Play Station e del Saturn, è indubbio che le possibilità di una console si basano moltissimo sul software offerto ai giocatori, e l'esperienza e le capacità della Square Soft, già in larga misura legata alla Nintendo (non dimentichiamoci che stà sviluppando il GdR di Mario), sono elementi più che appetibili. Non possiamo fare altro che attendere, ma siamo sicuri che non verremo delusi.

SEGA, DREAMWORKS E MCA INSIEME PER LA SALA GIOCHI DEL FUTURO

Nuove sale giochi in previsione negli States

La Sega of America, la DreamWorks e la MCA hanno raggiunto un accordo di massima per il progetto e la realizzazione di sale giochi sul territorio americano. La DreamWorks parteciperà tramlite la DreamWorks Interactive. La società prenderà il controllo di tutte le sale arcade della Sega attualmente operative negli Stati Uniti e si propone di aprirne altre entro l'anno prossimo. Le nuove sale giochi saranno provviste di coin op, attrazioni tecnologiche, simulatori, gadget e merchandise vario sviluppati appositamente da un team creativo preposto.

Il contratto dovrebbe essere firmato entro la fine dell'anno e per allora si dovrebbe conoscere il nome della nuova società, che verrà capitanata da Skip Paul che al momento è presidente della MCA Enterprise Inc.

LA SEGA APRE UNA PORTA A INTERNET

USARE IL SATURN IN AUTOSTRADA

Un upgrade per poter utilizzare la Rete

Fonti vicine alla Sega hanno riferito che la grande "S" sta lavorando a due upgrade hardware per il Saturn. Queste espansioni non solo permetteranno alla macchina di "scaricare" giochi via cavo, come già accade per il Megadrive tramite il Sega Channel, ma permetterà agli utenti di avere accesso a Internet e a World Wide Web sempre tramite il televisore. La Philips ha già sviluppato un sistema che permette ai possessori di CD-I di avere accesso alla Rete in un modo simile. Purtroppo non sono state rese disponibili notizie riguardanti la data di realizzazione delle espansioni né riguardo al prezzo di queste ultime.

Per chi ancora non lo sapesse, visto che ormai è sulla bocca di tutti, a volte anche a sproposito, Internet è un immenso contenitore di notizie a cui è possibile accedere tramite i terminali di un'università oppure attraverso le linee telefoniche di casa propria (è sufficiente disporre di un modem, collegato a un personal computer equipaggiato del software adatto). Vi si possono trovare informazioni su qualsiasi argomento vi possa venire in mente, dagli ultimi testi della vostra band preferita alle mosse segrete di *Killer Instinct*. La tanto discussa World Wide Web altro non è se non un'interfaccia grafica per la consultazione di tutto questo ben di Dio. È un po' come leggere un quotidiano di cui decidiamo i contenuti, arricchito da suoni e animazioni che possiamo decidere, o meno, di scaricare sul nostro terminale.

La pagina della Sega of America che appare su World Wibe Web.

ANCORA DATI DI VENDITA PLAY STATION

In seguito al lancio europeo della Play Station, l'industria dei videogiochi ha subito, dopo un periodo apparentemente di stallo, una nuova sferzata in termini di vendite e interesse generale.
A fondo pagina potete leggere i dati relativi alle vendite avutesi sul nostro territorio anche volendo affrontare il discorso territoriale in maniera più precisa, le percentuali di share tra il nord e il sud sono, rispettivamente, del 60 e del 40 percento (tenendo presente che Roma rientra nella categoria sud). In Inghilterra le cose sono andate ancora meglio, con un numero di unità vendute che ha raggiunto quota 20.000 in sole due settimane. Il volume di affari europeo della ha toccato i 70 milioni di dollari (più di cento miliardi di lire), tra software, hardware e accessori.

NEWS

TRA IL SERIO E IL FACETO LE PRIME INDISCREZIONI UFFICIALI

ULTRA 64: FINALMENTE!

Tenetevi stretti, ormai sta per arrivare

Se state sbavando, come la maggior parte dei videogiocatori di mezzo mondo, nell'attesa di sapere qualcosa di più preciso riguardo ai titoli in uscita per la super console di casa Nintendo, cuccatevi questa lista che siamo riusciti a strappare coi denti e con le unghie agli addetti stampa di mezzo mondo: fate attenzione però! A nostro modesto parere, anche i titoli più confermati e sicuri del mondo sono soggetti a radicali cambiamenti; inoltre, come potete notare, non è stata appositamente segnalata nemmeno una data di uscita, data la loro aleatorietà e imprecisione. Questa macchina fa discutere da moltissimo tempo e ci sono ancora molti dubbi riguardo alla sua effettiva potenza... Per esempio: il vantaggio delle cartucce rispetto ai CD è la possibilità di non aspettare i caricamenti (ma non solo), ma le routine di compressione che la Nintendo ha sviluppato dovranno in qualche modo "scompattare" il gioco nella ROM della cartuccia: questo potrebbe rappresentare un'attesa tipica dei CD su una piattaforma che ha cartucce, per ora, limitate ai 100 Megabit... Speriamo che gli sviluppatori siano così bravi da implementare uno scompattamento dinamico durante l'azione di gioco, in modo da non far aspettare troppo il giocatore. Comunque, continuiamo a pensare che valga la pena di attendere: ve lo immaginate *Super Mario Kart* su Ultra 64? E *Zelda*? E *Killer Instinct 2*? Stay tuned!...

Titoli confermati ufficialmente
- Ken Griffey Jr. Baseball - Nintendo
- Killer Instinct 2 - Nintendo
- Killer Instinct - Nintendo
- Monster Dunk - Mindscape
- Mortal Kombat 3 - Williams Entertainment
- Gioco senza titolo di Miyamoto e "Paradigm Simulation" (Pilotwings 2?) - Nintendo
- Red Baron - Sierra On Line
- Robotech Academy - Gametek
- Gioco senza titolo della "Software Creation"
- Top Gun: A New Adventure - Spectrum Holobyte
- Turok: Dinosaur Hunter - Acclaim
- Ultra Doom - Williams Entertainment
- Gioco senza titolo della "Virgin Interactive"
- Gioco senza titolo della "Angel Studios"
- Cruis'n USA - Nintendo
- Gioco senza titolo della "DMA Design"
- Gioco senza titolo della "GTE Interactive Media"

Titoli confermati non ufficialmente
- Ace Driver - Namco
- Final Fantasy - Squaresoft
- Frank Thomas "Big Hurt" Baseball - Acclaim
- John Madden '96 - Electronic Arts
- Mission Impossible - Ocean
- Star Wars - LucasArts

Titoli non confermati (voci di corridoio)
- Akira - THQ
- Alien Trilogy - Acclaim
- Batman Forever - Acclaim
- Castlevania - Konami
- Dragon Quest - Enix
- F-Zero - Nintendo
- Gioco senza titolo della "HAL"
- Mario RPG - Nintendo
- Mario Kart - Nintendo
- Metroid - Nintendo
- Gioco senza titolo della "Seta"
- Stacker - Virgin
- Star Fox X - Nintendo
- SF: The Movie - Capcom
- Gioco senza titolo della "Surprise Ltd."
- The Crow - Acclaim
- Ultra Tetris - ???
- Waterworld - Ocean (?)
- Zelda - Nintendo

I PRIMI DATI DI VENDITA SUPERANO LE NOSTRE PREVISIONI

LA PLAYSTATION DECOLLA!

Nemmeno la Sony preventivava un successo del genere

La Play Station ha invaso la penisola, e lo ha fatto in maniera più che decisa, senza guardare in faccia a nessuno. Forte del potenziale che aveva a disposizione la Sony Electronic Publishing ha creato una rete di distribuzione impressionante che, nel solo primo mese, ha già dato i primi insperati frutti.
In un solo mese le vendite hanno raggiunto le 6.000 unità con un rapporto di giochi venduti per ogni macchina che rasenta il 2 a 1, il che ci dà un totale di 12.000 giochi in circolazione. Tutto questo senza che la Sony Electronic Publishing abbia ancora invaso pubblicitariamente il video, il che significa, rivolgendosi soprattutto verso coloro che seguono attentamente il mercato, cosa succederà quando il messaggio della PS-X raggiungerà anche i profani? Corrado Buonanno, direttore del progetto Play Station in Italia ha ammesso "una volta iniziata la campagna pubblicitaria televisiva contiamo di raggiungere l'obbiettivo che ci siamo prefissi, e cioè le 35.000 unità per il 31 marzo dell'anno prossimo.
"Per quanto riguarda il software," ha aggiunto il Sig. Buonanno, "il nostro target è quello delle 105.000 copie."
Bisogna convenire che sono cifre di tutto rispetto, verranno rispettate?

Un'immagine di *Toh Shin Den 2*, sara un altro successo?

NEWS

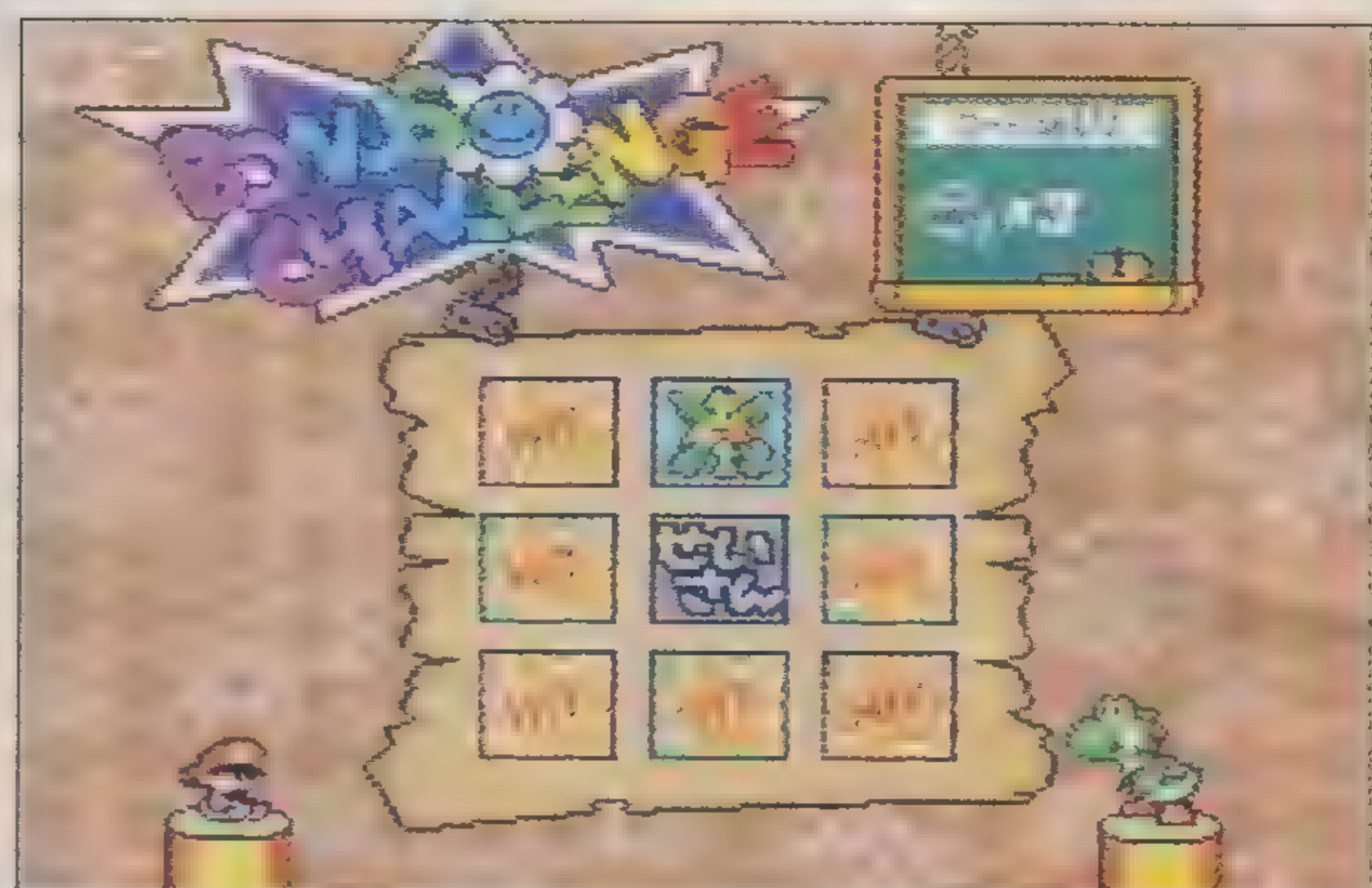
SECONDO TORNEO IN QUEL DI VICENZA

A Vicenza, il 16 e 17 settembre si è tenuto un duplice torneo, organizzato dal negozio Console Shop. Nel palazzetto dello sport, affittato per l'occasione, il sabato si è svolto il torneo di "Magic: l'Adunanza", il gioco di carte più famoso del mondo, mentre la domenica è stata la volta dei videogiochi. I titoli sui quali si poteva competere erano: *Puzzle Bubble*, *Killer Instinct* e *Sega Rally* su coin-op, *Mortal Kombat 2*, *NBA Jam TE* e *Tekken* su console. I partecipanti sono stati più di duecento decretando, così, il successo della manifestazione. I vincitori hanno ricevuto numerosi premi, tra cui un gustoso abbonamento a Game Power. E non dite che non vi avevamo avvisato!

3 MILIONI E MEZZO DI COPIE? UNA BAZZECOLA!

PREVISIONI DA FARE SPAVENTO

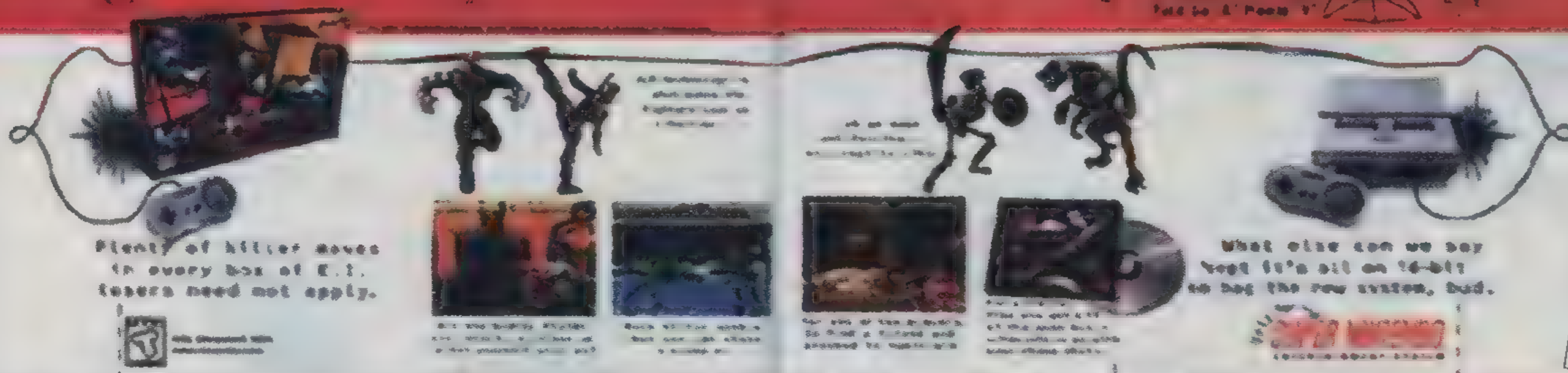
La Nintendo prevede un successo senza precedenti!

Per battere un campione ci vuole un'altro campione. Questo sia che si parli di sport sia che si parli di incassi. In questo caso stiamo parlando di campioni di vendita e, i tre milioni e mezzo di copie vendute da *Super Mario World* per SNES in tutto il mondo, sembravano proprio un traguardo irraggiungibile per qualsiasi avversario. Qualsiasi avversario che non portasse un nome tanto altisonante quanto quello di *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, il sequel ufficiale del gioco realizzato da Shigeru Miyamoto (autore anche di questa seconda parte).
Secondo le previsioni Nintendo, infatti, il gioco, che è stato messo in distribuzione in Giappone il 5 di Agosto, e che ha già superato un milione e cinquecento mila unità vendute per la fine di settembre, dovrebbe raggiungere i due milioni di unità entro la fine dell'anno. Sempre secondo gli esperti della grande "N", la stessa cosa dovrebbe accadere sul mercato americano, al quale, se sommiamo l'inevitabile successo europeo porterebbe a una cifra che supera allegramente i 4 milioni di copie. Complimenti!

***Yoshi Island* potrebbe essere uno degli ultimi grandi titoli per il glorioso Super Nintendo.**

Pubblicità del mese

La Nintendo sembra aver definitivamente cambiato linea di pensiero. Dopo aver abbandonato l'idea di censurare il sangue da tutti i suoi prodotti (vedi *Mortal Kombat* e *Doom*), non solo ha prodotto un titolo come *Killer Instinct*, estremamente violento, ma lo ha reclamizzato con una campagna pubblicitaria altrettanto "aggressiva". L'immagine che potete vedere qua sotto è una doppia pagina apparsa su una rivista americana, piegando i due fogli seguendo le indicazioni, si ottiene il messaggio segreto che potete leggere a destra. "Kiss your butt, goodbye!!" significa letteralmente "Baciati il ..., goodbye!!", lasciamo a voi il gusto di indovinare il termine nascosto, ma il disegno in basso dovrebbe essere abbastanza esplicito.

NEWS

WARHAMMER HA EMESSO IL GIUDIZIO

Come avevamo annunciato qualche numero fa, tra il 7 e l'8 di ottobre si è svolto a Milano presso la Città del Gioco, il primo torneo Warhammer città di Milano. Tra i numerosi partecipanti erano presenti due nostre conoscenze. Paolo Paglianti redattore della nostra consorella ZETA e Fabrizio Baratto che altri non è che il fratello gemello del nostro budrio capo redattore. I nostri due eroi si sono comportati degnamente. Paolo Paglianti, con il suo esercito imperiale, è giunto sesto, posizione invidiabile. Ancor meglio ha però fatto Fabrizio che, al comando della sua armata di Skaven (una razza di uomini topo), ha sbaragliato la concorrenza vincendo il torneo. Appuntamento all'anno prossimo per la rivincita.

Novità GIOCHI

V-Tennis

PSX•TONKIN HOUSE

Dopo la parziale delusione di *Ground Stroke*, che potete trovare recensito in questo stesso numero di GP a pag. 113, attendiamo con ansia anche maggiore il debutto della Tonkin House su PSX. Questa casa dovrebbe farvi tornare in mente i primi tempi del SNES, quando pubblicò il bellissimo *Super Tennis* che convinse molte persone ad acquistare il 16 bit Nintendo e che è tutt'ora uno dei migliori giochi di tennis per console. I giocatori, ovviamente, sono poligonali rivestiti con un bel po' di gourad shading, e questo dovrebbe garantire, se non altro, delle animazioni molto realistiche. La recensione in uno dei prossimi numeri.

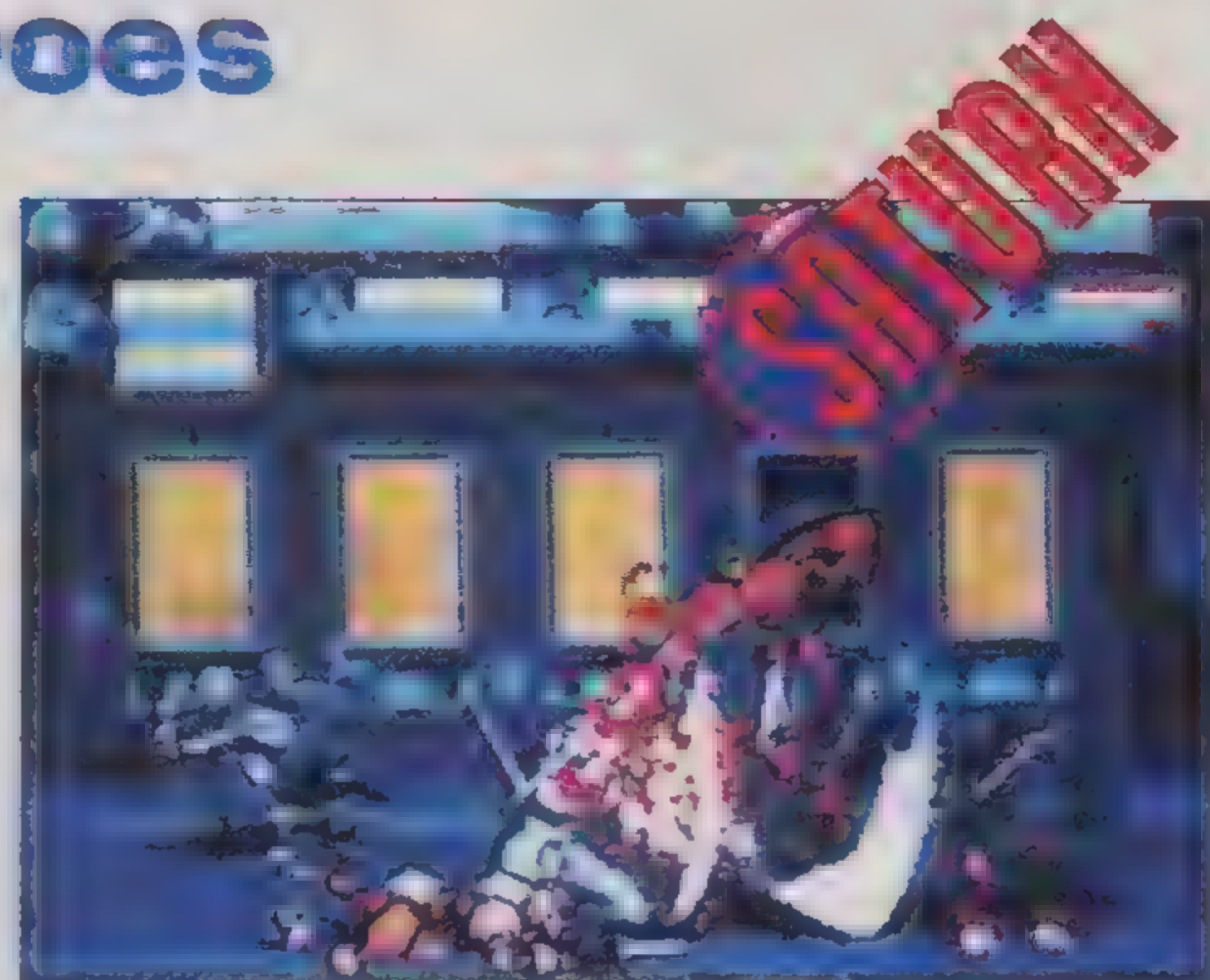
Le immagini sono impressionanti, il problema potrebbe essere la giocabilità.

Speriamo che *V-Tennis* ci risollevi dalla mezza delusione di *Ground Stroke*.

Guardian heroes

SATURN•SEGA

Dalla Sega arriva per Saturn il primo picchiaduro a scorrimento, sullo stile di *Final Fight* e *Street of Rage*. *Guardian Heroes* sfrutterà appieno le possibilità della nuova macchina a 32 bit: l'azione si svolge su tre differenti piani e tutti gli sprite zoommano quando passano da un piano all'altro e, inoltre, si potrà giocare fino a un massimo di sei giocatori, opzione veramente rivoluzionaria per questo genere di giochi.

L'ambientazione è a carattere fantasy e i protagonisti affrontano gli avversari all'arma bianca o ricorrendo a magie varie. Sembrerebbe, quindi, un prodotto decisamente interessante, sopratutto se si considera che la casa che ha sviluppato il software è quella stessa Treasure già autrice di *Gunstar Heroes* e di *Rapid Reaload* (alias *Gunner's Heaven*).

Un picchiaduro a scorrimento, ne sentivamo davvero la mancanza, voi no?

Wario Cruise

VB•NINTENDO

Il Virtual Boy sta faticando più del previsto a sfondare, o almeno a rispettare le previsioni di vendita della Nintendo. Ma tutti ormai sappiamo benissimo che sono i giochi a vendere le macchine, percui non è detto che dopo l'uscita di un titolo di questo rilievo le cose non migliorino. *Wario Cruise* sarà presto in tutti i negozi e vedrà il ritorno di un altro degli eroi Nintendo: Wario, l'anti Mario. La grafica è molto curata e definita e sfrutta in maniera intelligente e simpatica l'effetto di profondità che fornisce il VB. In particolare, lo sprite del protagonista è grosso e molto particolareggiato, anche meglio (per fortuna!) di quello di *Super Wario Land*, uscito per GB. Sinceramente qui molti premono per poterlo giocare a fondo, non è detto, quindi, che presto non potrete trovarlo recensito su queste pagine, forse...

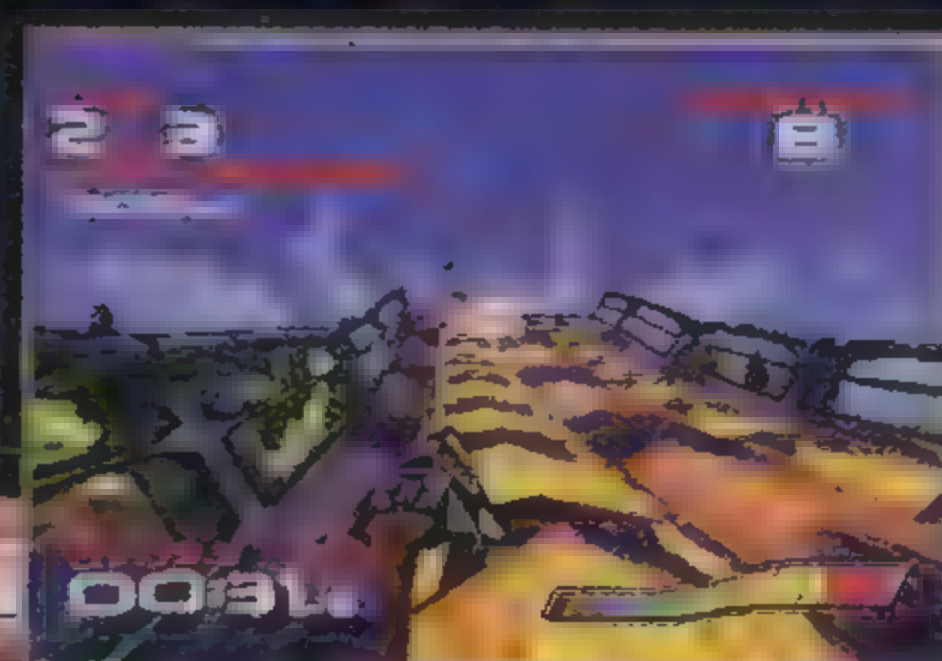
Forse un personaggio di un certo richiamo come Wario risolleverà le sorti del Virtual Boy.

Twinbee Deluxe Pack

PSX-SATURN•KONAMI

Mentre leggete queste righe dovreste già trovare nei negozi la versione giapponese di *Twinbee Deluxe Pack* sia per Saturn che per PlayStation. Dopo *Parodius*, la Konami converte un altro dei suoi bellissimi sparatutto per le nuove console, anche se questa volta speriamo che ci metta un po' più d'impegno, visto che con il precedente titolo "parodico" non aveva fatto un lavoro eccelso. I due protagonisti, Twinbee e Winbee, saranno impegnati con buffi avversari e strane ambientazioni, senza dimenticare le ormai mitiche campanelle, che a seconda del loro colore forniscono super-armi differenti. Speriamo di potergli dare presto un Power Game, perché abbiamo un'estremo bisogno di titoli come questo.

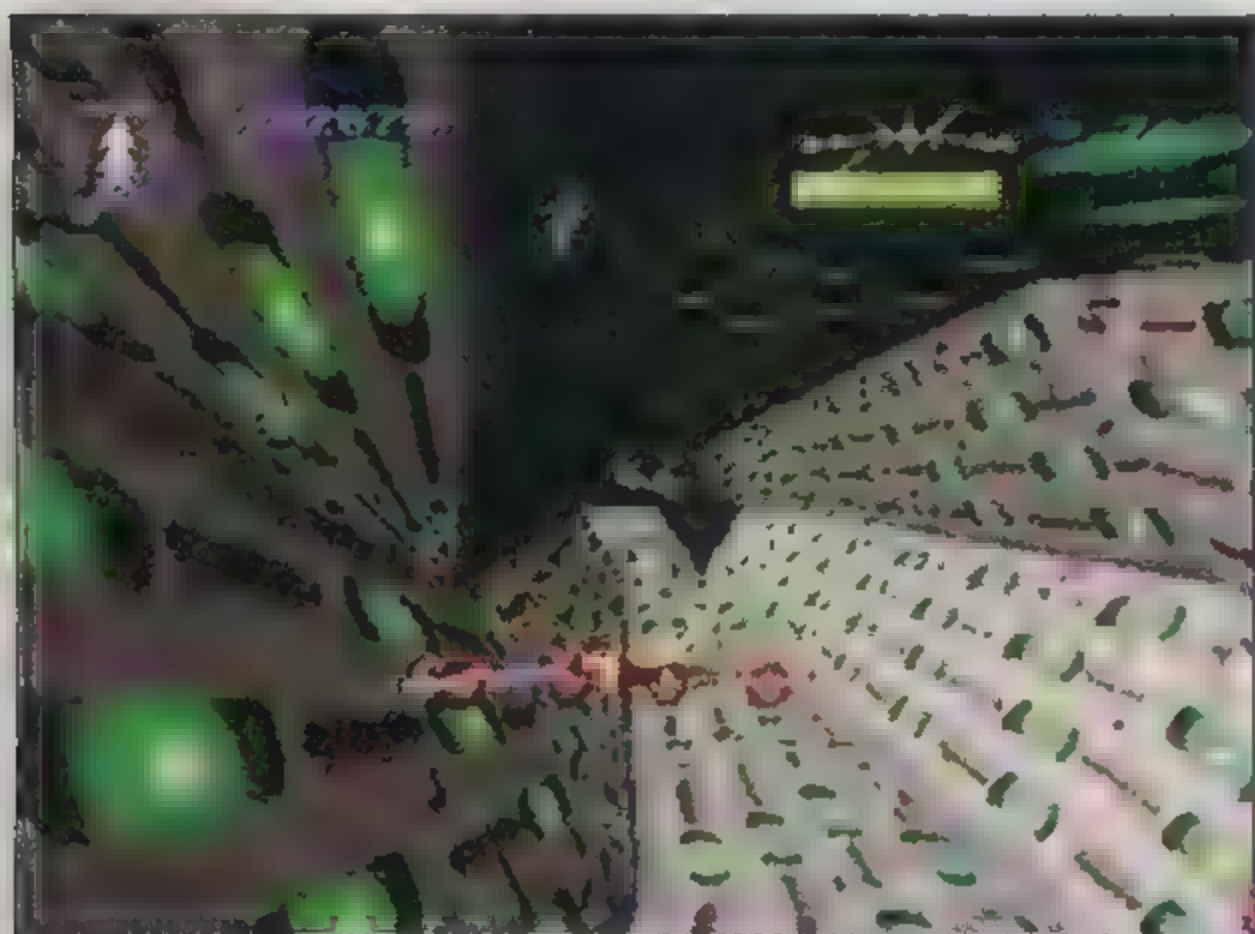
Twinbee e Winbee sulle vostre super console!

ULTIMISSIME SU MK3

Tra breve dovrebbe uscire in sala giochi una versione riveduta e corretta di *MK 3*, chiamata *Ultimate Mortal Kombat 3*. Tutti i personaggi hanno una nuova mossa e molte nuove combo. Inoltre, ci sono cinque nuovi lottatori e due o tre saranno utilizzabili solo inserendo l'apposito codice. I personaggi aggiunti sono: Kitana, Jade, Reptile, Ermac e Scorpion. In aggiunta anche tre codici segreti, nuovi finali e tre nuovi modi di gioco (tra cui dovrebbe esserci anche il modo due contro uno). Sul versante delle console da casa, sembrerebbe che l'unica console a proporre questo upgrade sarà l'Ultra 64, la cartuccia dovrebbe contenere sia *MK3* sia *UMK3* e dovrebbe essere disponibile per aprile '96. Forse la voce che vuole che per Ultra 64 debbano uscire solo titoli in esclusiva non è del tutto sbagliata...

NEWS

Total Eclipse Turbo

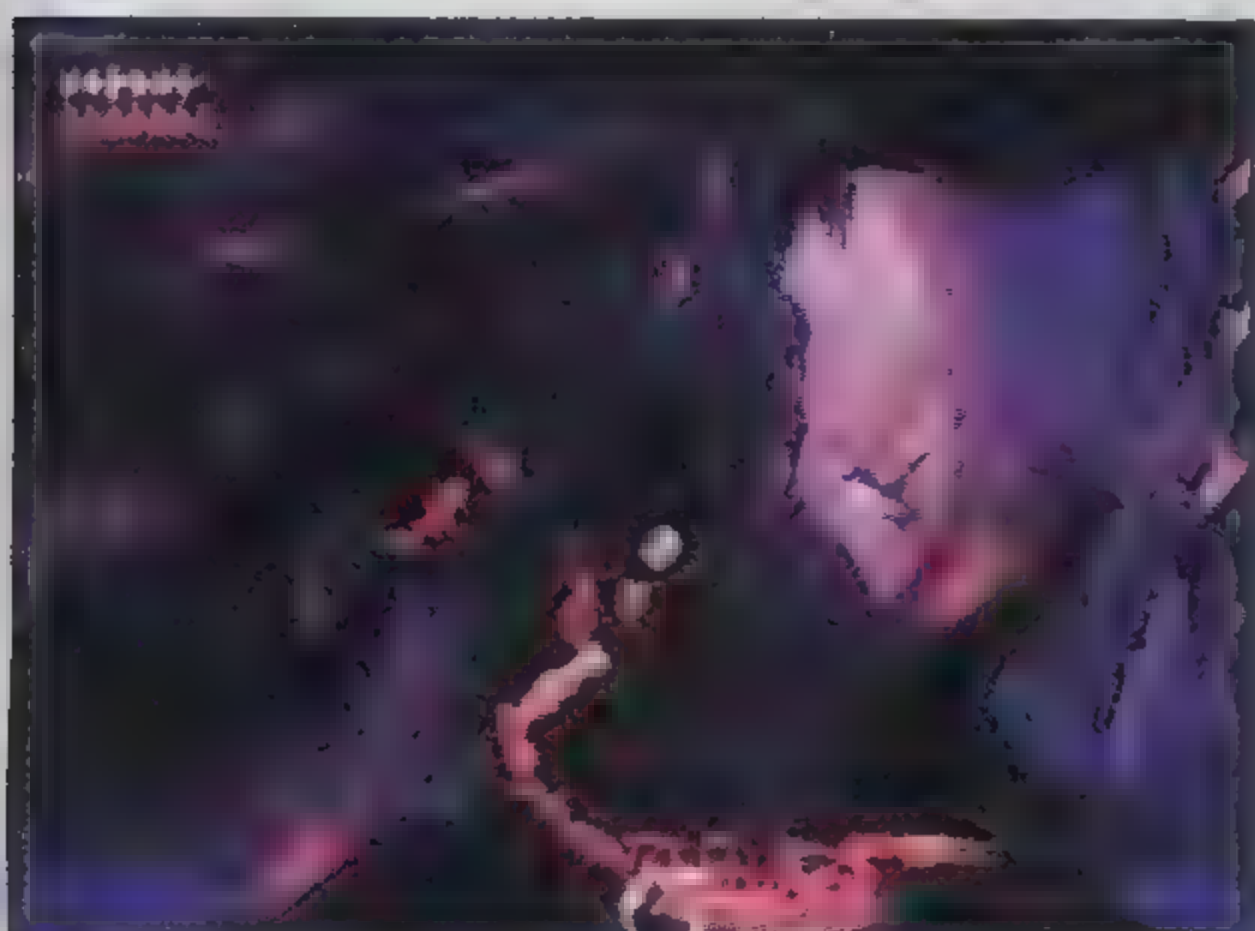
PSX•CRYSTAL DYNAMICS

La Crystal Dynamics, una delle maggiori sostenitrici del 3DO, ha deciso di convertire i titoli usciti per la macchina di Trip Hawkins per le nuove console. Uno di questi è *Total Eclipse*, a cui è stato aggiunto il suffisso *Turbo*. Purtroppo sembra che il gioco sia rimasto immutato, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti, ovvero una grafica carina e una buona giocabilità, ma anche una scarsa innovazione e un ritmo di gioco parecchio ripetitivo e noioso. Comunque, la CD non ha intenzione di fermarsi qui e presto, sempre per PlayStation, potremo giocare anche ad altri suoi titoli. Per alcuni questa può sembrare una buona notizia, per altri meno.

Il gioco lo conosciamo bene, però ci aspettavamo qualche miglioramento!

L'aggiunta del prefisso turbo non sembra indicare una maggiore velocità.

Kolobri

32X•SEGA

I titoli per 32X non spuntano più come funghi come capitava qualche tempo fa. Se non altro, quando escono sono interessanti, o almeno particolari, come questo *Kolibri*, uno strano gioco della Sega che vede come protagonista un colibrì, uno di quegli uccellini microscopici che si cibano del polline dei fiori. La grafica sembra essere il punto di forza di questo gioco e finalmente sembra che siano stati sfruttati tutti i colori che può gestire l'add-on per MD. Speriamo che prodotti come questo e come *Virtua Fighter* possano risollevare le sorti di una macchina un po' in declino.

Il piccolo colibrì del gioco dovrà vedersela contro ogni tipo di pericolo.

Shining Wisdom

SATURN - SEGA

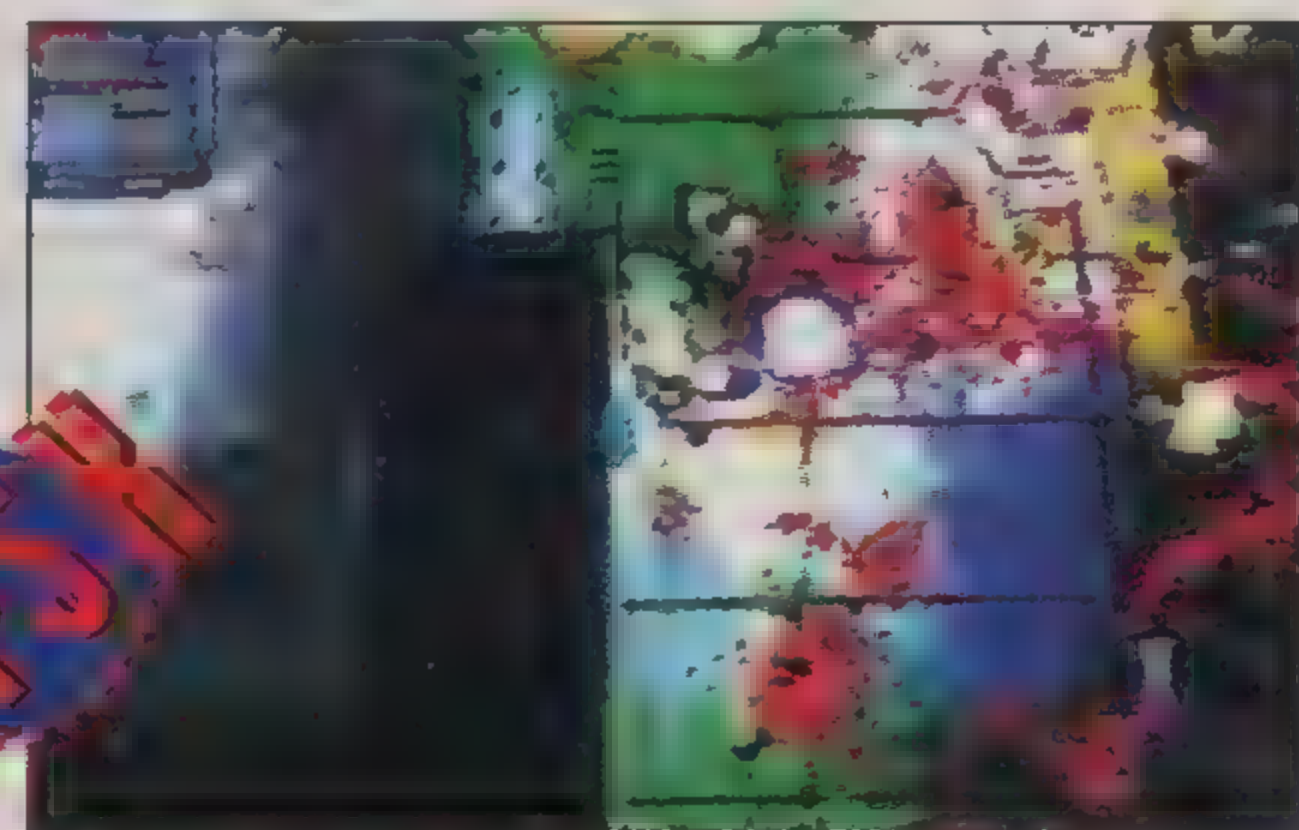
Per il momento è disponibile solo in versione giapponese, ma quando verrà tradotto avremo per le mani un titolo decisamente interessante. *Shining Wisdom* è un classico RPG in stile *Zelda* che, malgrado la grafica un po' spartana per una console come il Saturn, promette di entusiasmare, con la sua trama e la sua giocabilità, tutti gli amanti delle avventure. Il gioco è sviluppato dal Sonic Team, già autori di *Shining in the Darkness*, e questa dovrebbe essere già ben più che una semplice garanzia, anche se il titolo in questione a ben poco da spartire con il capolavoro per MegaDrive. Non appena uscirà le versione in inglese vi presenteremo una sugosa recensione.

Un Gioco di Ruolo per Saturn non può certo essere disprezzato.

Loaded

PSX•GREMLIN

Dentro al CD venduto insieme alla PlayStation italiana c'è anche il demo di questo sparatutto che promette grandissime cose. Si tratta di un titolo sviluppato dalla Gremlin, autrice di grandi capolavori per computer e di qualche divertente gioco per console. Nella parte che abbiamo potuto giocare, bisogna girovagare all'interno di una prigione alla ricerca delle chiavi che permettono l'accesso alle zone che poi portano all'uscita. L'azione è a dir poco frenetica e non è semplice far fuori tutti i nemici che si incontrano. Ma il vero punto forte è la grafica, ricca di spettacolari effetti di luce e di tocchi di classe che donano al tutto un realismo stupefacente. Inoltre, la prigione è realizzata in 3D e le stanze e le pareti si modellano seguendo le regole della prospettiva, senza contare, poi, le bellissime texture che le ricoprono. Entro dicembre dovrebbe essere disponibile e, essendo un titolo occidentale, i giapponesi dovranno aspettare un bel po', se non per sempre, prima di poterlo giocare. Queste sì che sono soddisfazioni!

Loaded è uno di quei titoli sui quali, non vediamo l'ora di giocare.

L'avete già visto nel CD dimostrativo della PS-X, e presto sarà pronto

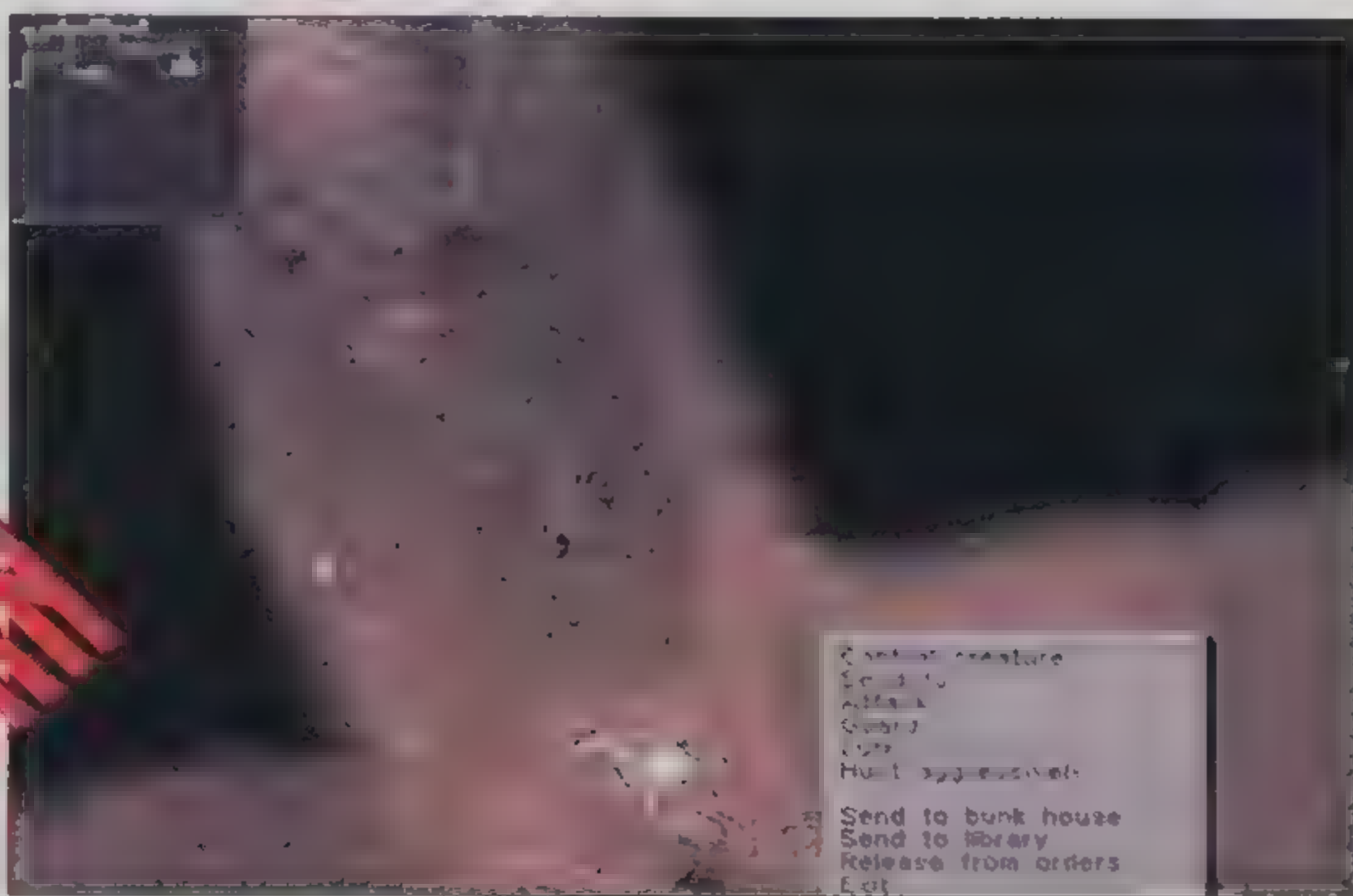
NEWS

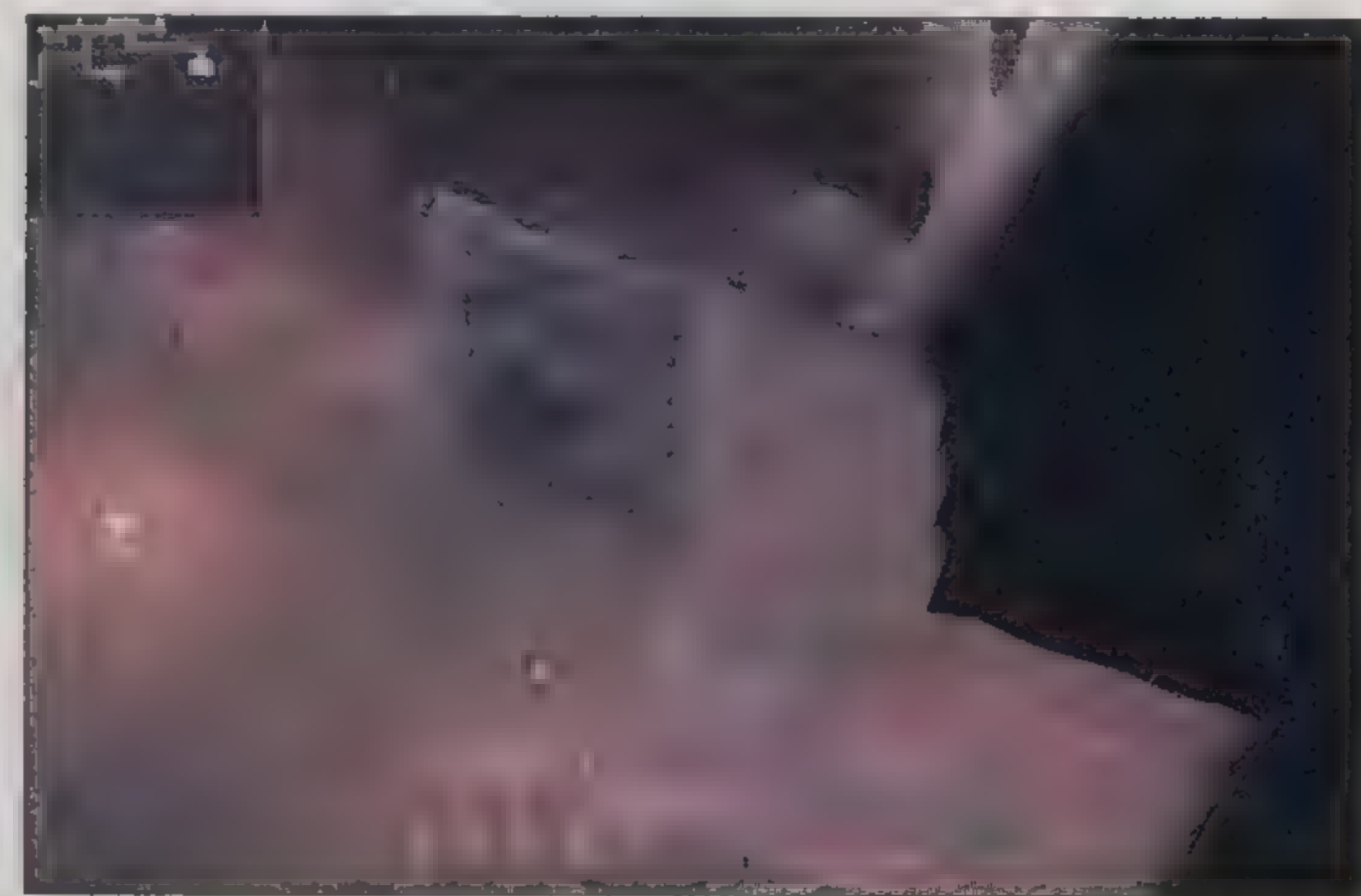
IL RITORNO DI COLUI CHE CAMMINA PER LA TERRA

Le vostre (e le nostre) rischieste sono state esaudite. Chiunque possieda un Mega Drive non può non ricordarsi di *Landstalker*, un gioco di ruolo che ha riscosso ovunque un grandissimo successo. Per l'anno prossimo è prevista la realizzazione del seguito, sempre prodotto dai programmatori dell'ormai scomparsa Climax. Il gioco, che si chiamerà (almeno questo è il nome provvisorio) *Dark Saber*, promette mirabilie degne del 32 bit della Sega. La tecnica dovrebbe rifarsi alla grafica isometrica utilizzata per il primo capitolo, per ora, purtroppo non abbiamo ancora immagini da mostrarvi.

L'impostazione del gioco e la grafica rendono *Dungeon Keeper* uno dei titoli più appettibili di questi tempi.

Dungeon Keeper
SATURN/PSX•BULLFROG

Dungeon Keeper promette di essere più di un semplice gioco, ma una vera è propria esperienza. Voi siete il padrone di un dungeon, ma questo non vi permette comunque di vivere tranquilli. I soliti fastidiosi avventurieri hanno intenzione di esplorarlo alla ricerca di chissa quali ricchezze, e il vostro compito sarà quello di fermarli. Per fare questo dovrete disseminare il dungeon di mostri e trappole e, all'occorrenza, scendere in campo direttamente "possedendo" uno dei vostri scagnozzi. Gli utenti PC lo stanno aspettando come se fosse un biglietto della lotteria e anche gli utenti delle nuove console dovrebbero fare altrettanto, visto che nei primi mesi del 1996 dovrebbero uscire anche le versioni per Saturn e PlayStation, ad opera della stessa Bullfrog. State in guardia, avventurieri di tutto il mondo...

SATURN

Quello che stupisce, è l'impostazione stessa del gioco, che vi pone nei panni del cattivo.

Preparare trappole e agguati per gli ignari visitatori è un'esperienza decisamente diversa.

High Velocity
SATURN•ATLUS

La Atlus con questo *Spirit the King* non pensa di poter spodestare *Ridge Racer* o *Daytona USA* dal loro trono, ma solamente di affiancare i titoli Namco e Sega nelle ludoteche dei possessori di PlayStation e Saturn. La grafica, infatti, non sembra voler rivoluzionare il genere, ma in questo gioco è presente un'opzione molto interessante che sicuramente farà piacere a chi non si può permettere due PSX, due televisori e due copie di *Ridge Racer Revolution*. *HV* non solo permette a due giocatori di sfidarsi in contemporanea su uno stesso video ma, addirittura, consente di giocare in quattro, comprimendo lo schermo di gioco fino a un quarto della sua dimensione originale. Inoltre, si può scegliere tra sei differenti vetture, tre visuali e tre livelli di difficoltà. Quando finalmente avremo tra le mani la versione definitiva, agli inizi del 1996, ho idea che nessuno si muoverà più dalla redazione...

SATURN

Lo split screen di High Velocity, può essere un'alternativa.

Black fire
SATURN•SEGA

Nei primissimi mesi del 1996 dovremmo poterci dilettare con un simulatore di elicotteri degno di un Pentium. A dire il vero abbiamo potuto vedere ancora poco, ma siamo già abbastanza gasati. Anche perché non si sa più niente della conversione di *Comanche* per SNES, quindi un gioco di questo tipo non può che farci piacere, soprattutto se esce su una delle nuove console che, grazie alla potenza dei 32-bit, può permettersi di creare paesaggi realistici e scene d'azione spettacolari. Speriamo in bene e attendiamo.

SATURN

Un simulotore di eliccoteri per il Saturn, finalmente qualcosa di originale(?).

Un'esplosione spettacolare nel corso di una missione mozzafiato.

A SCUOLA CON LA CONSOLE SOTTO BRACCIO

Non è la prima volta che parliamo di scuole che insegnano una cosa soltanto: imparare a programmare videogiochi. Questa volta si tratta della DigiPen, con sede a Vancouver, sulla costa occidentale canadese. La scuola offre due intensi anni di studio, e la scuola, per il momento, conta circa una trentina di studenti. Chiunque voglia iscriversi deve avere almeno diciotto anni e il costo del corso si aggira intorno ai 6000 dollari americani annui. Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi a Mr. Jason Chu al numero 604/682 0300. Buona fortuna.

NEWS

Uscite

TUTTO QUELLO SU CUI POTRETE METTERE LE MANI

In questo box trovate le date di uscita dei prossimi giochi che verranno distribuiti ufficialmente in Italia. Questi dati ci sono stati forniti dai relativi distributori. Se altri distributori fossero interessati, non devono fare altro che contattarci.

TITOLO	FORMATO	DISTRIBUTORE	DATA
Assault Rigs	PSX	SONY	24 novembre
Crystal Soldier	PSX	HALIFAX	novembre
Extreme Sports	PSX	SONY	24 novembre
FIFA Soccer '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
In the Hunt	PSX	HALIFAX	novembre
John Madden Football '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
Mortal Kombat 3	PSX	SONY	17 novembre
NBA Live '96	GB	HALIFAX	novembre
NHL Hockey '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
PGA Tour Golf '96	SNES, GB, GG	HALIFAX	novembre
Philosoma	PSX	SONY	24 novembre
Starblade Alfa	PSX	SONY	24 novembre
Super Return of the Jedi	GB, GG	HALIFAX	novembre
Tekken	PSX	SONY	27 ottobre
Total NBA '96	PSX	SONY	19 gennaio
Twisted Metal	PSX	SONY	24 novembre
Urban Strike	SNES, GB, GG	HALIFAX	novembre
War Hawk	PSX	SONY	24 novembre

Marsupilami

MD •SEGA

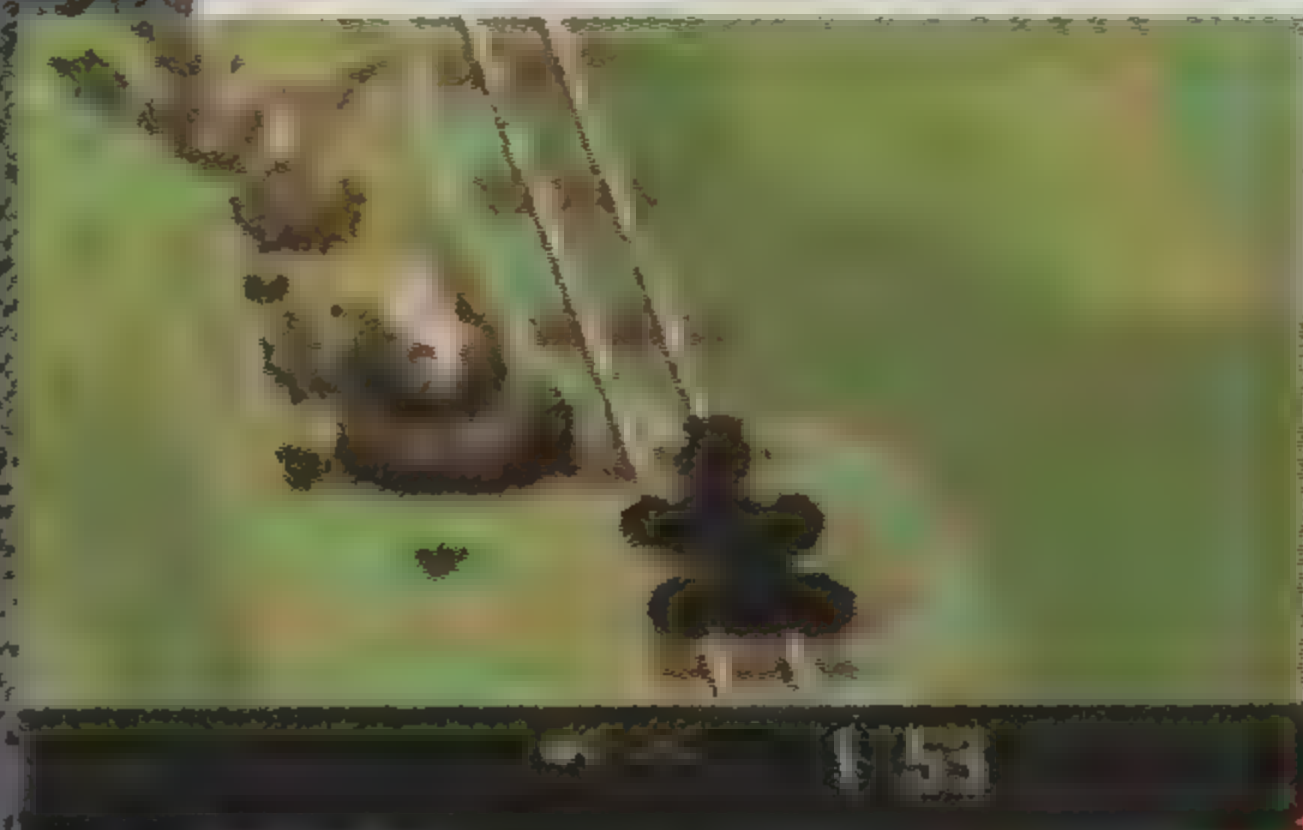
Marsupilami narrà la storia di due amici, un grasso elefante e una scimmia dotata di una strana coda che può assumere diverse forme. Voi guidate la scimmia e il vostro compito, sullo stile di *Lemmings*, è cercare di far fuggire il vostro pachidermico amico dal circo dove siete stati imprigionati. Ovviamente l'elefante non si ferma davanti a niente, quindi la vostra coda dovrà trasformarsi all'occorrenza in una scala, in un paracadute e così via. I nuovi titoli per MD ormai si contano sulle dita di una mano, quindi non rifiutate a priori questo gioco, aspettate la nostra recensione, perché, magari, potrebbe rivelarsi uno degli ultimi titoli per cui valga la pena tenere attaccato alla TV il 16 bit di casa Sega.

MD

La grafica e l'impostazione in stile cartoon è sempre apprezzata, ma ora non stiamo esagerando?

VectorMan

SATURN/MD•SEGA

Cosa può fare l'umanità se a metà del ventunesimo secolo la Terra è ridotta a un ammasso di sostanza tossiche? Qualcuno potrebbe obbiettare che avrebbe dovuto pensarci prima e ora se la tiene così com'è. Altri, invece, potrebbero proporre di cambiare pianeta e tentare di rimettere in sesto l'ambiente utilizzando dei robot. Purtroppo i robot del 2050 non sono totalmente stupidi e non hanno nessuna intenzione di fare i lavori sporchi al posto degli umani. Così, in breve tempo, si ribellano e decidono che ora la Terra è loro esclusivo patrimonio e, tra l'altro, gli va bene così com'è. Voi vestite i panni di VectorMan e in questo nuovo gioco di piattaforme della Sega dovrete tentare di ristabilire il dominio dell'uomo sulla macchina. Il personaggio che controllate è un ammasso di poligoni ed è in grado di compiere un buon numero di azioni diverse. Per la recensione, controllate uno dei prossimi numeri di GP.

***A sinistra*, un'immagine di *Vectorman* per Saturn. *A destra*, invece, un'immagine dello stesso gioco per il vostro fido Mega Drive.**

SATURN

KOMBAT

È nuovamente scoppiata la *Mortal Kombat* mania! Noi di GP non vogliamo mancare all'appuntamento quindi, oltre alla copertina, alla recensione e all'help, vi presentiamo anche un sugoso speciale.

C'era una volta tanto tempo fa...già ogni VG ha una storia la nostra comincia nel lontano 1992. Quando *Street Fighter II* diventò il coin-op più giocato nel mondo, Ed Boon e John Tobias iniziarono a lavorare a *Mortal Kombat*, intuendo le reali potenzialità del genere. I due programmatori della Williams erano ancora alle prime armi e riuscire a eguagliare il successo del titolo Capcom non era cosa facile. Così, per imporre la loro creazione, arricchirono il gioco, basato essenzialmente sul canonico schema dei picchiaduro a incontri, con un alone di mistero e una grande abbondanza di violenza e optarono per combattenti digitalizzati, decisamente più realistici e innovativi dei soliti sprite. Personaggi segreti e sangue in quantità industriali sono da allora diventati i segni distintivi di questa serie che, in origine, doveva chiamarsi *Kumitay*, poi *Dragon Attack,* quindi *Combat* e, infine, *Mortal Kombat* con la K che strizzava l'occhio al termine "Kill" ("uccidere").

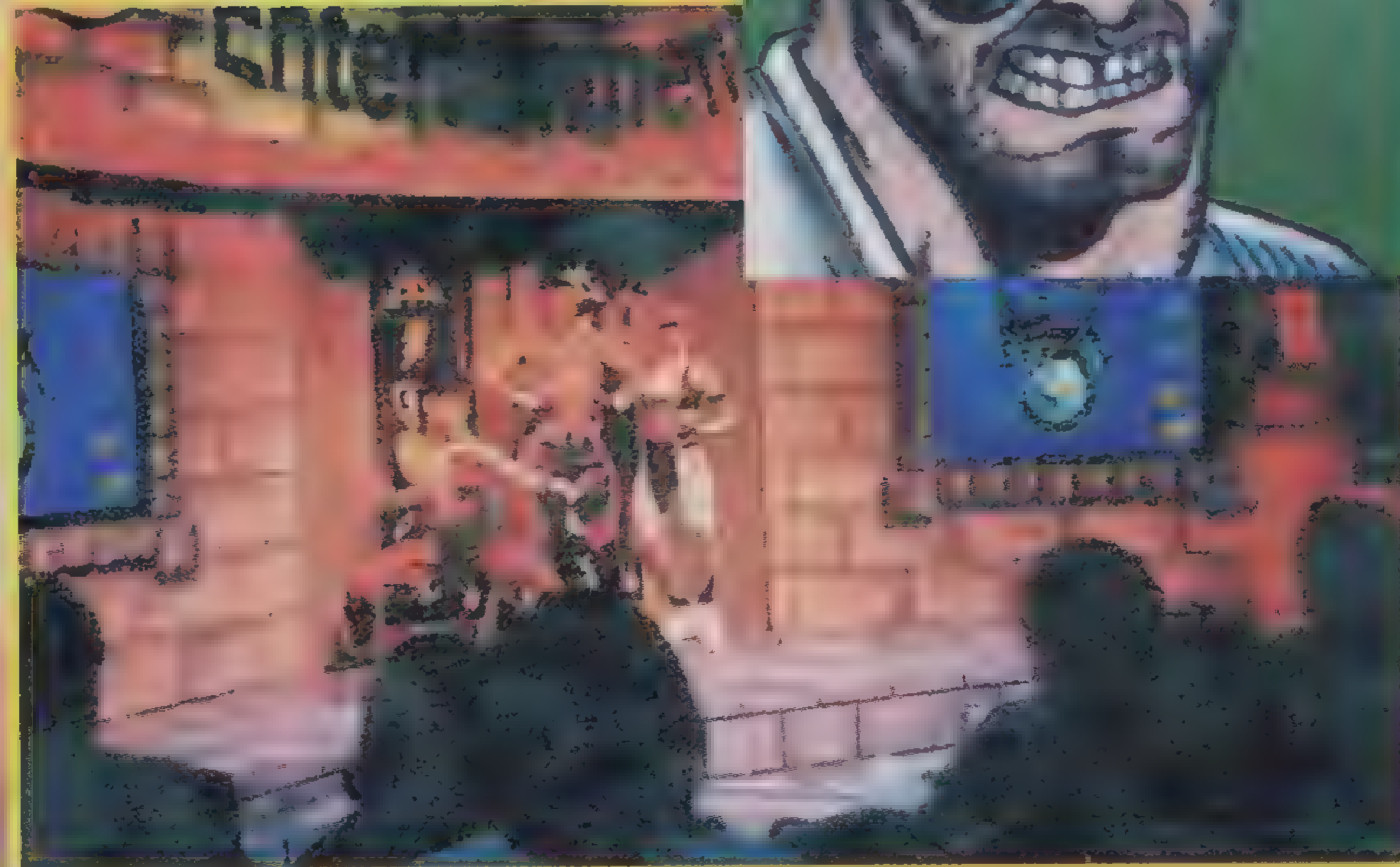
Il successo del coin-op fu tale, che in breve tempo arrivarono le conversioni per tutte le piattaforme esistenti ma, come certo ricorderete, si scatenarono anche molte polemiche. Le fatality, in cui i corpi degli avversari sconfitti venivano martoriati con una buona dose di realismo, lasciarono perplessa la stampa specializzata e, in particolare, diedero nuovi spunti ai mass media per criminlizzare i videogiochi. C'era chi si chiedeva se,scene del genere, fossero realmente necessarie e chi si preoccupava per la salute mentale dei propri figli ma, intanto, il piano aveva funzionato: seguendo il vecchio *MK* era sulla bocca di tutti e le vendite crescevano in proporzione. Alla Williams avevano visto giusto e i frutti che raccolsero, probabilmente, furono molti più di quelli sperati. Il "caso" *MK* fece addirittura cambiare politica alla Nintendo che, dopo aver constatato che la versione censurata di *MK* per SNES vendeva molto meno rispetto a quella "con sangue" per MD, abbandonò i suoi ideali da buon samaritano e autorizzò una conversione fede-

TI AMO

le in tutto e per tutto di *MK2*. Sulla scia del successo del primo episodio, infatti, nel 1994 usciva il seguito ufficiale, arricchito di ulteriori personaggi, segreti e non, e di fatality sempre più cruente. In breve tempo, le conversioni di *MK2* si piazzarono in testa alle classifiche di vendita e, poco dopo, si incominciò a parlare di un fantomatico terzo episodio. Nel frattempo uscirono gadget di tutti i tipi, nacque la serie a fumetti e iniziò la lavorazione del film ispirato alla serie. Ora, nel 1995, nel mese dell'uscita di *MK3* per i sistemi casalinghi, la Mortal Kombat mania non ha più barriere, i mass media sembrano aver accettato questo vero e proprio fenomeno di massa e non si scandalizzano più per qualche testa tagliata. Ormai il marchio *MK* appare un po' dappertutto, gli Americani hanno trovato un'altra gallina dalle uova d'oro e, come al solito, la stanno sfruttando nel migliore dei modi. In particolare, si stanno sempre più specializzando nell'arte di trasportare un'idea vincente dal mondo dei videogiochi a quello del cinema e dei fumetti. Il film di *Mortal Kombat* è già in testa alle classifiche americane e, sicuramente, sarà soggetto a una sorte miglio-

CLAY KOMBAT

Un altro aspetto tipico dei tre episodi della saga di Mortal Kombat, è la presenza di creature dall'aspetto decisamente inquietante, piene di braccia e dalle dimensioni mastodontiche. Per realizzarle, sono stati fotografati dei pupazzi con la tecnica del passo uno. In pratica, una volta realizzato il personaggio, alto non più di una ventina di centimetri, lo si modella e lo si fotografa nelle varie posizioni e quindi, grazie al computer, si ricreano i frame di animazione tra una posa e l'altra. Con questa tecnica è stato realizzato Goro, del primo MK, Kintaro, di MK2, e Sheeva e Motaro di MK3.

Un'immagine del filmato d'animazione intitolato: Mortal Kombat, The Journey Begins, di cui potete vedere la compertina nella pagina accanto.

Tony "Kung Lao" Marquez, John "Jax" Parrish e Kerri "Sonya" Hoskins posano per la gioia degli appassionati allo stand della Williams del recente E3.

DIETRO LE QUINTE

Per realizzare gli effetti speciali del film "Mortal Kombat", il produttore ha scelto Alison Savitch, un veterano di Hollywood in questo campo. Savitch ha partecipato a molte grosse produzioni realizzando gli spettacolari effetti che tutti abbiamo potuto ammirare in film come "Terminator 2" e "Dracula". In questo box, esamineremo nel dettaglio una delle molte scene da lui realizzate per rendere "Mortal Kombat" ancora più fedele all'omonimo videogioco.
Il tremendo demone Shang Tsung ha rapito Sonya Blade e si prepara ad aprire il portale che li trasporterà nel suo mondo. Una volta evocati i suoi poteri oscuri, uno strano liquido avvolge i due e li conduce nel regno delle forze del male.

1-Per realizzare questa scena gli attori sono stati posti di fronte a quello che in gergo viene definito "green screen", ovvero uno schermo verde che per la sua particolare colorazione è più facilmente rimuovibile dal computer.

2-Tutto ciò che è verde viene sostituito digitalmente da un immagine del mondo delle tenebre che rimarrà sullo sfondo della scena per indicare il luogo dove finiranno i due personaggi.

3-A questo punto viene creato in computer grafica un modello in wire frame, cioè composto solamente di linee, del malefico liquido che avvolgerà Sonya non lasciandole via di scampo. Grazie al computer è così possibile far interagire gli elementi dello sfondo con gli attori creando un realistico effetto tridimensionale.

4-Una volta terminata l'animazione in wire frame, vengono applicate le texture che completeranno l'opera. Ora l'anima di Sonya è totalmente nelle mani di Shang Tsung.

Sub-Zero ha appena estirpato la spina dorsale allo sfortunato Kano.

Una delle fatality che hanno reso famoso il primo *Mortal Kombat*. Rayden ha appena spappolato la testa di Kano con un gran spargimento di sangue.

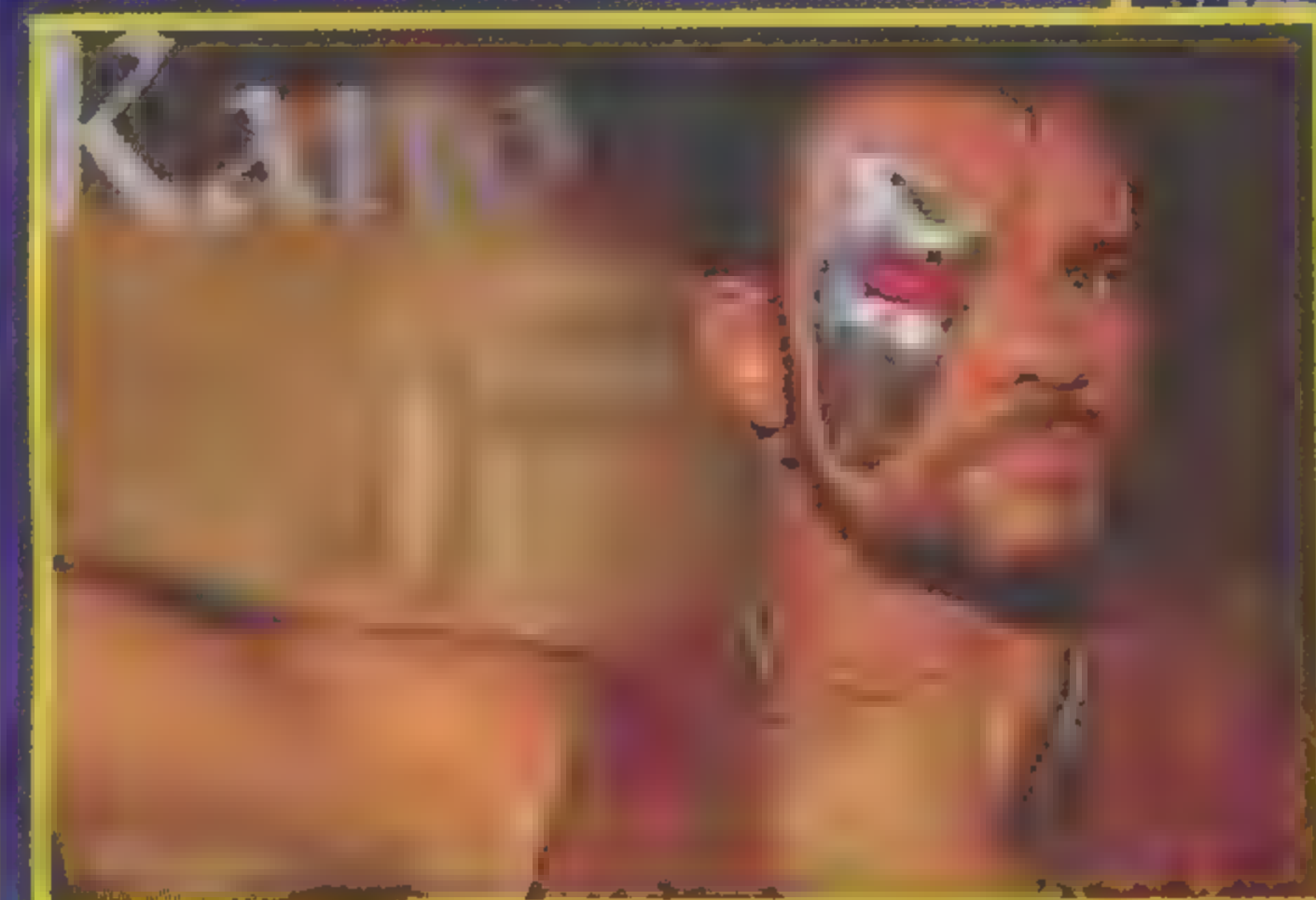
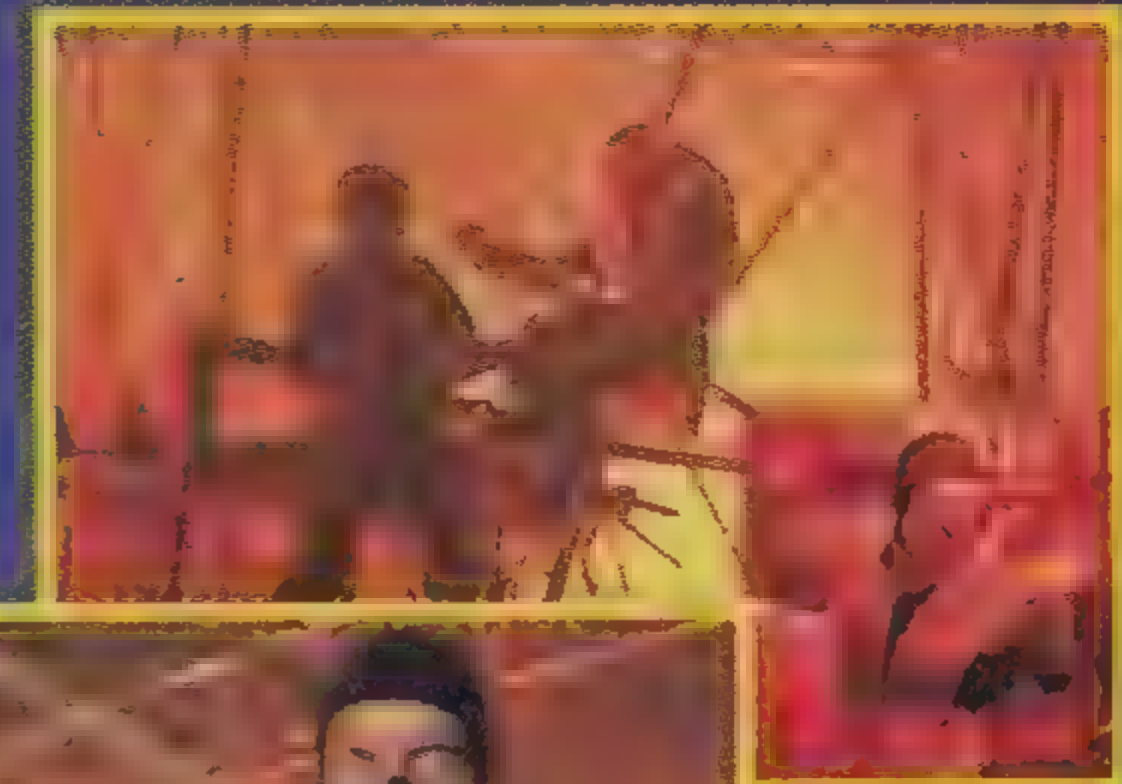
re rispetto ai semi-flop dei suoi predecessori. I registi e gli sceneggiatori di "Super Mario Bros" e "Street Fighter", infatti, avevano in qualche modo fallito nel tentativo di trasportare due dei giochi più famosi nel mondo sul grande schermo. Probabilmente perché quei due film contenevano troppe citazioni e riferimenti non immediatamente recepibili dal grande pubblico e, al contempo, non erano abbastanza fedeli ai rispettivi videogiochi per poter coinvolgere i fan più sfegatati. In pratica: Van Damme era vestito esattamente come Guile, ma non lanciava neanche un Sonic Boom. "Mortal Kombat", invece, tenta in ogni scena di far vivere allo spettatore le stesse emozioni che ha provato giocando in sala giochi: tantissima azione, un buon numero di effetti speciali e una manciata di violenza. Anche la sceneggiatura, incentrata sull'e-

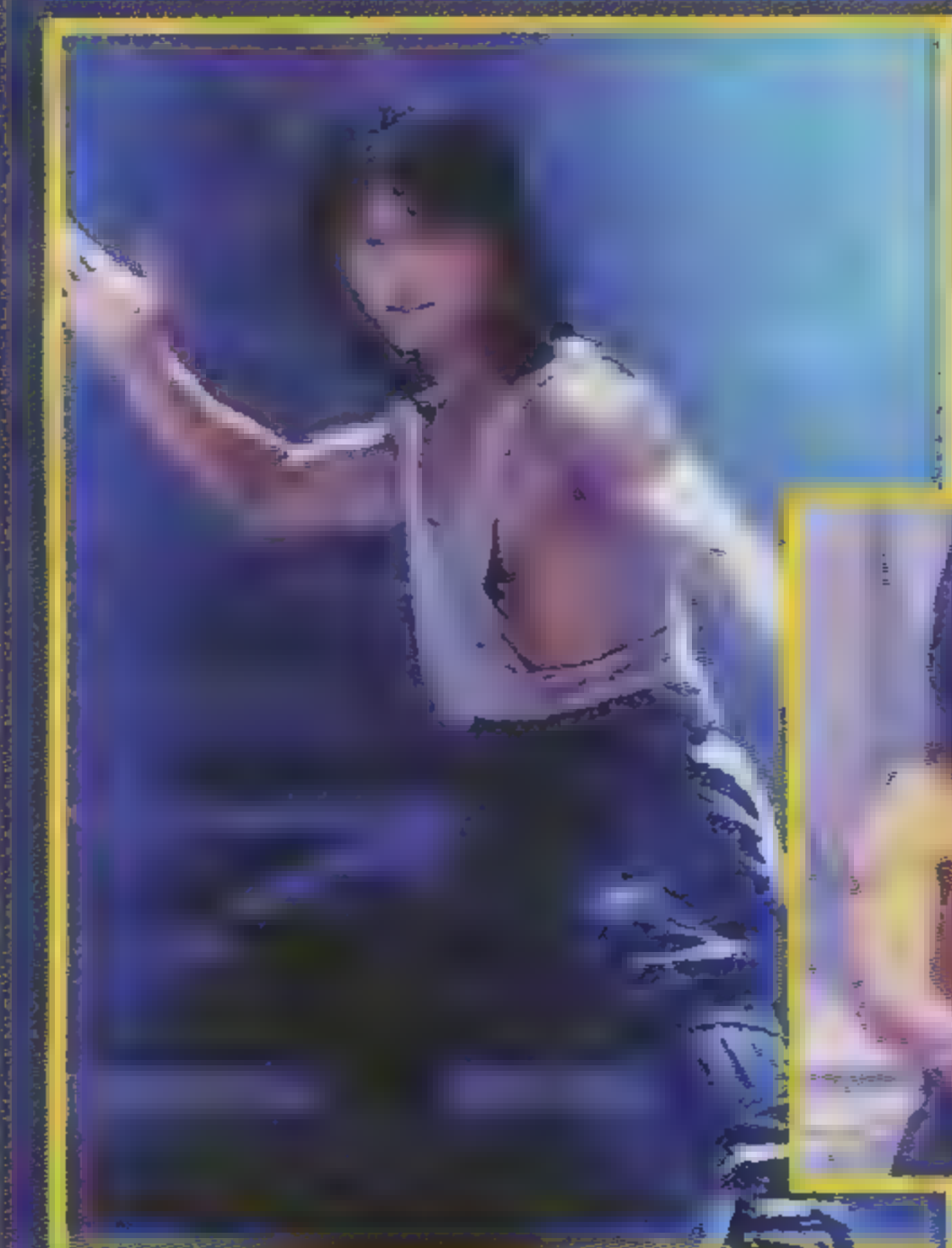
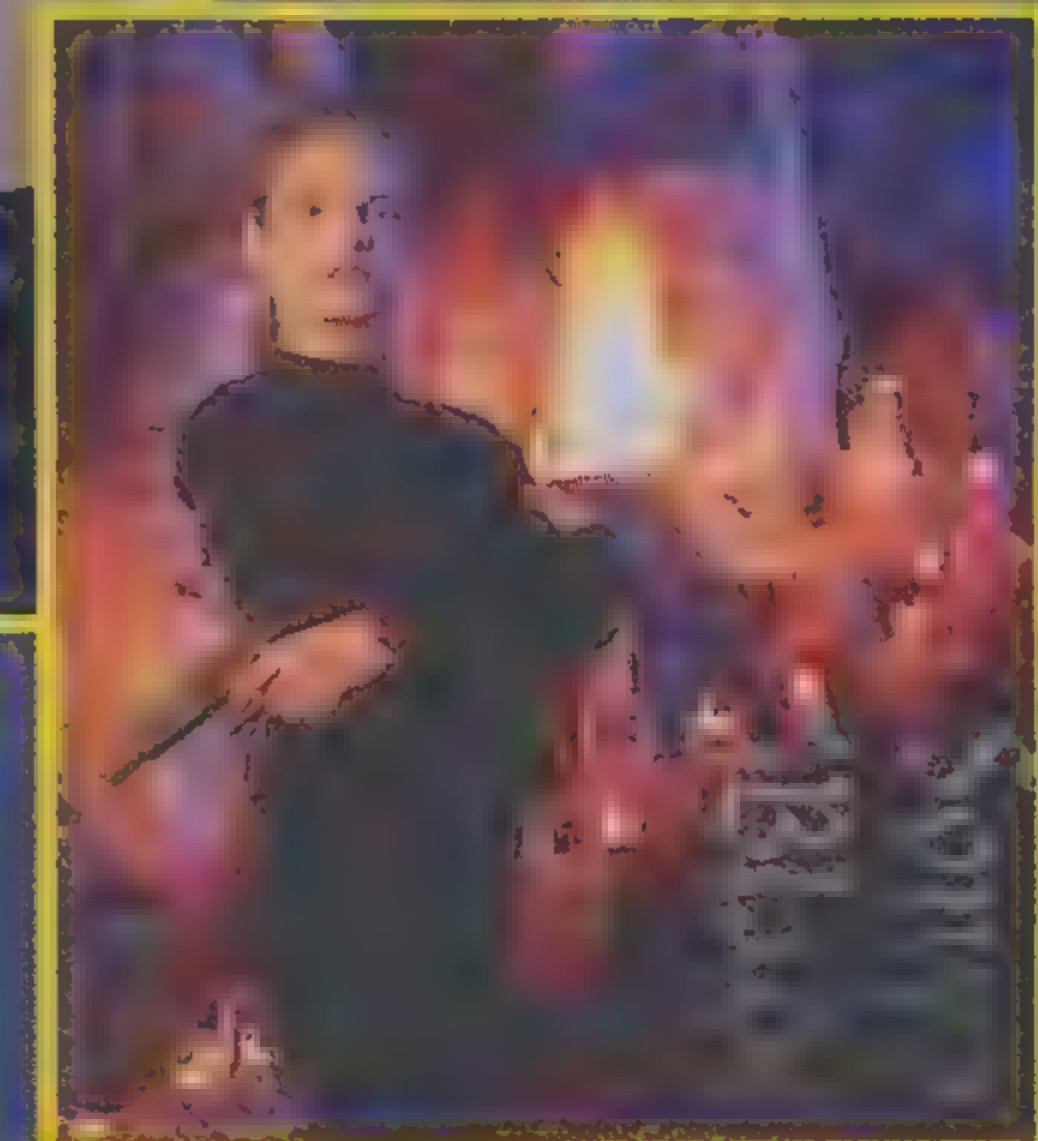
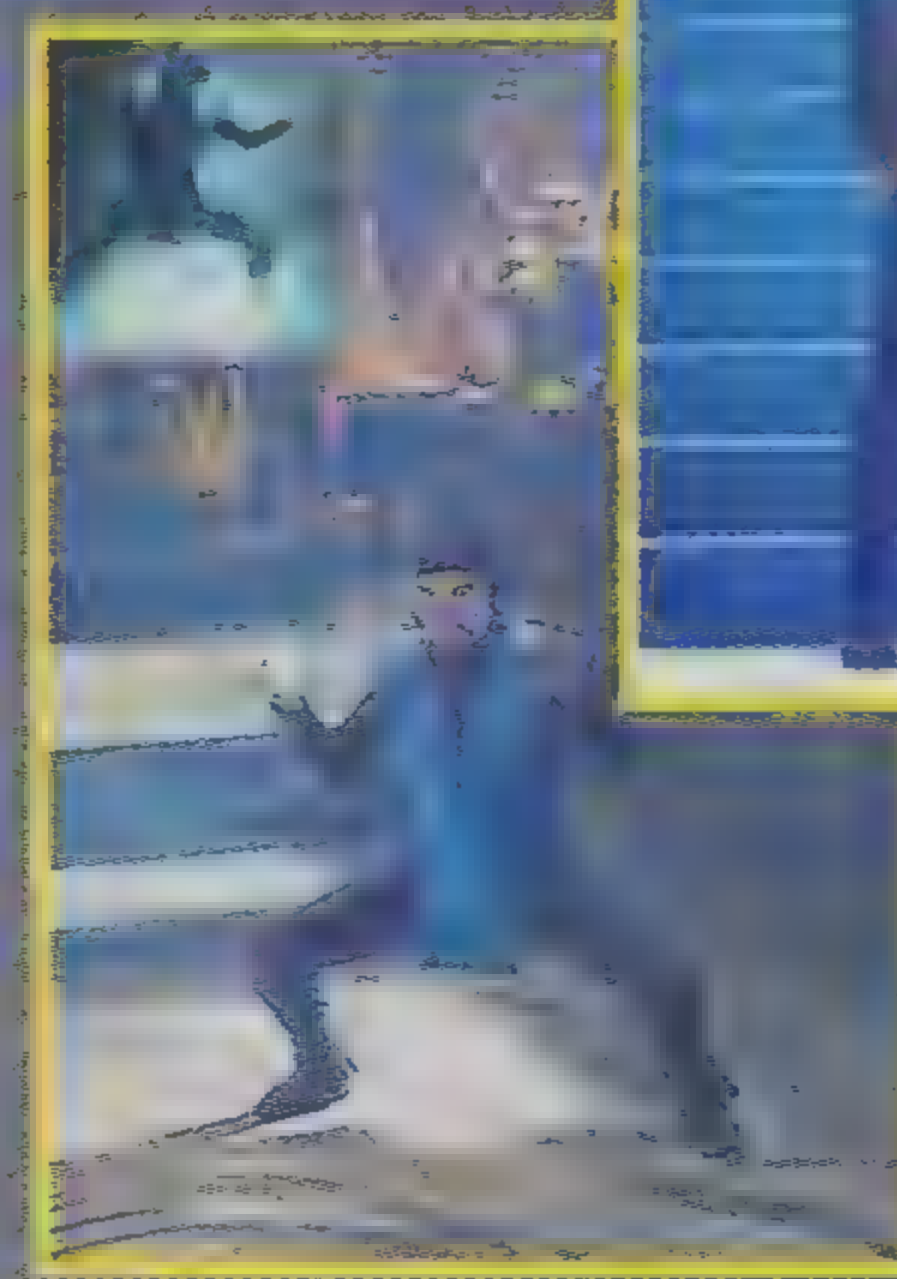
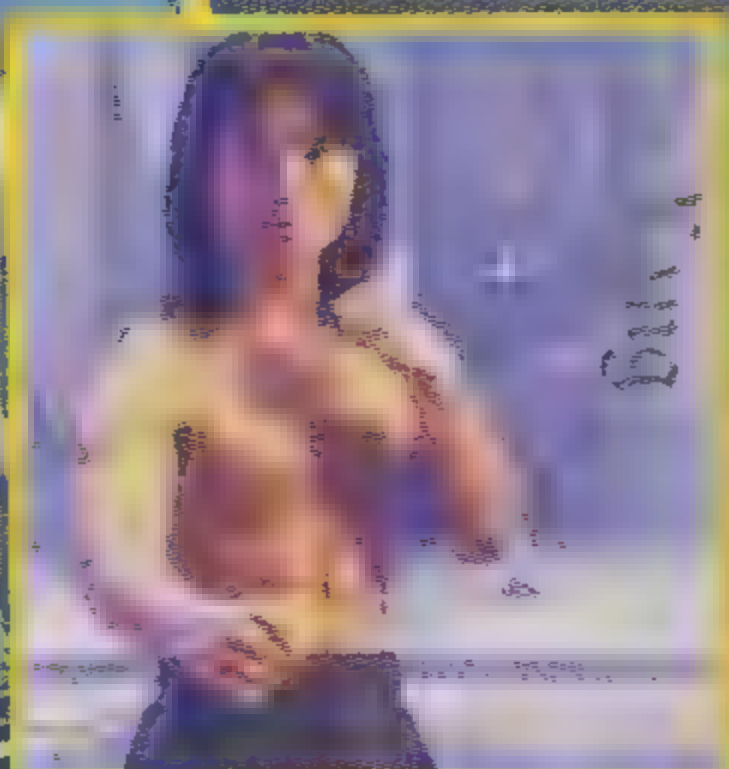
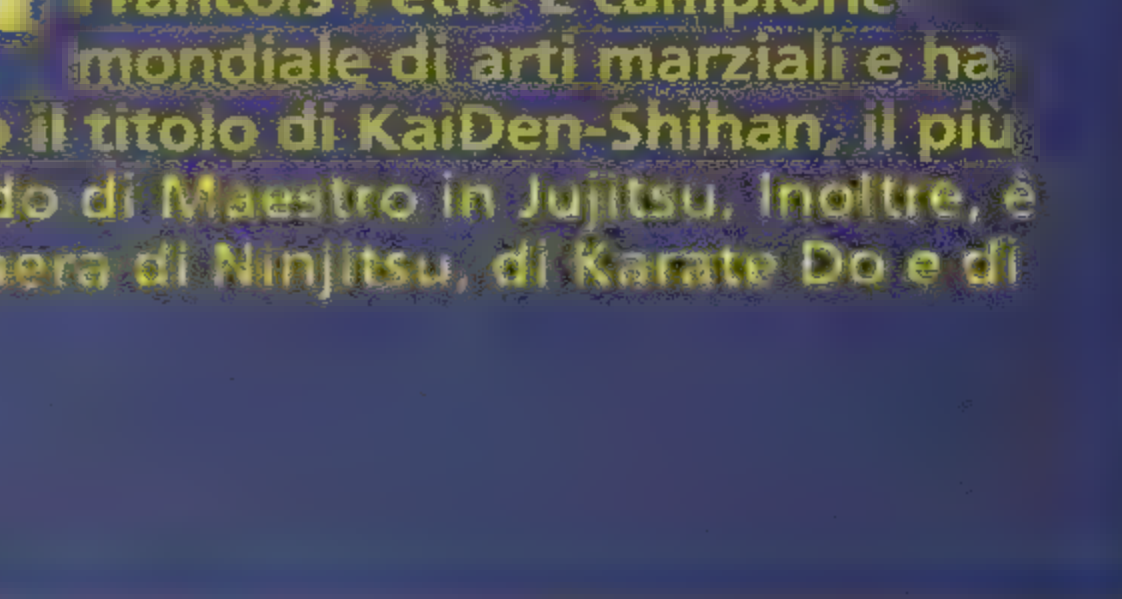
MORTAL STAR

A parte Christopher Lambert nella parte di [illegible] chi sono gli attori che hanno lavorato nel film "Mortal Kombat"? Questo box vi aiuterà a conoscere [illegible] e il personaggio che hanno dovuto interpretare.

Johnny Cage, una star di Hollywood, partecipa al torneo per provare ai suoi fan, e al mondo intero, che tutto ciò che fa sul grande schermo è in grado di farlo anche nella realtà.
Johnny Cage è interpretato da Linden Ashby, una reale star di Hollywood. Sotto la regia di Laurence Kasdan, ha recentemente lavorato insieme a Kevin Costner in "Wyatt Earp", mentre, in precedenza, aveva lavorato al fianco di Paul Newman in "Mr. e Mrs. Bridge".

[illegible] è uno spettro reincarnato [illegible] di vendetta. Dopo una [illegible] morte per mano di Sub-Zero, [illegible] ora di potersi rifare e di [illegible] eterno rivale. Nient'altro si sa [illegible] delle sue origini.
[illegible] è interpretato da Chris [illegible]

[illegible]

Il [illegible] Sonya Blade è membro di un'elitaria forza speciale del governo degli Stati Uniti d'America. È sulle tracce del [illegible] conosciuto come Kano, quando viene [illegible] Shang Tsung. Sonya è molto efficiente e conta sempre e soltanto su se stessa.
Sonya Blade è interpretata dalla bella Bridgette Wilson, che ha recitato anche in "Last Action Hero" con Arnold Schwarzenegger e in "Billy Madison" con Adam Sandler.

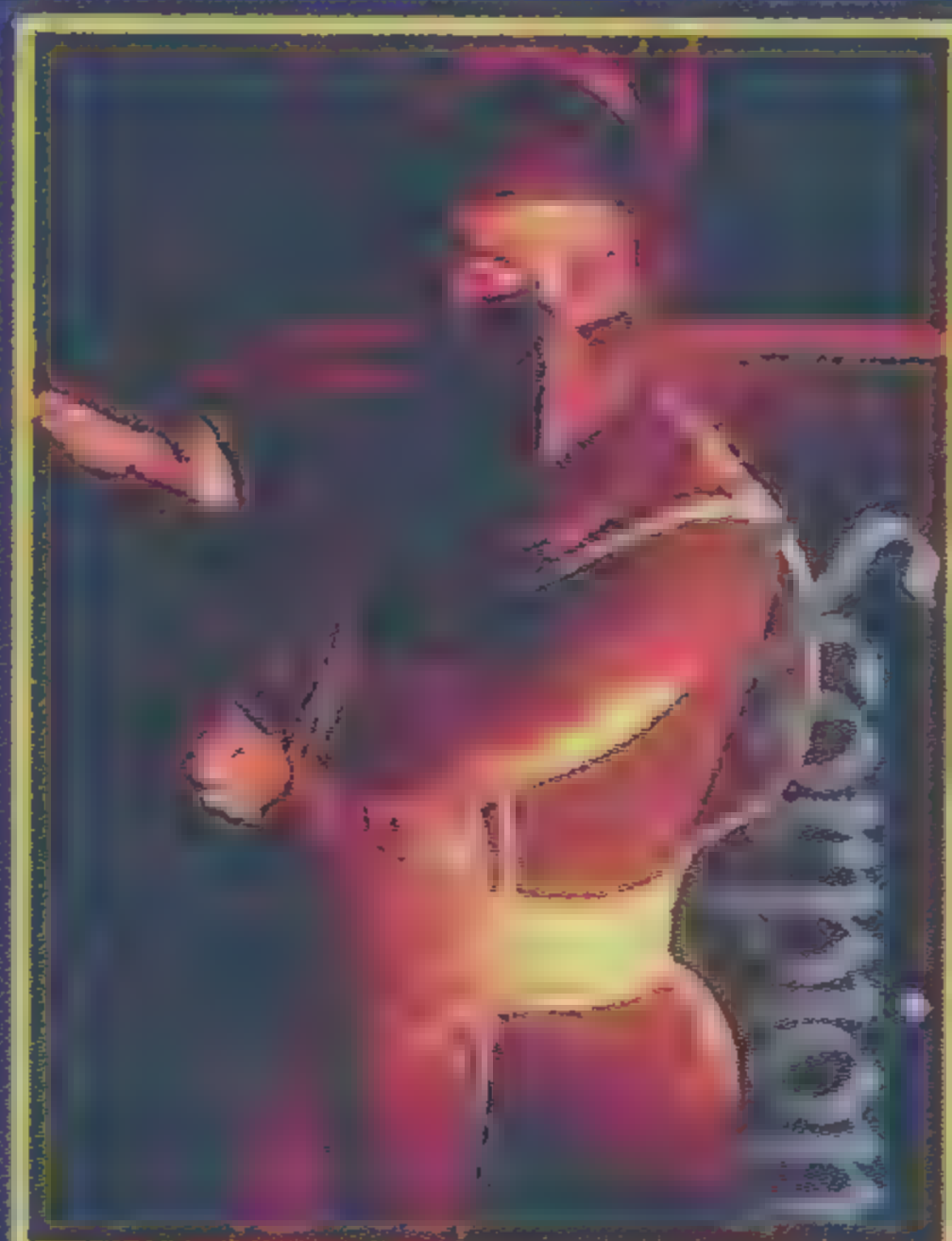
La bellissima principessa Kitana è la figlia adottiva del potente imperatore Shao Kahn. 10,000 anni fa Shao Khan spodestò i genitori di Kitana dal loro trono e si insediò al potere tenendosi anche la loro figlia. Benché sia bellissima è anche uno degli avversari più pericolosi del torneo.
La principessa Kitana è interpretata dall'esotica Talisa Soto che potete ritrovare accanto a Johnny Depp nel film "Don Juan Demarco". Appare anche in "The Doors", "Mambo Kings" e "007-Licenza di uccidere".

Liu Kang è il diretto discendente di [illegible] Lao, un monaco del tempio dell[illegible] Luce. Fu proprio Kung Lao a sconfiggere Shang Tsung circa 500 anni fa [illegible] seguire i passi del suo ant[illegible] lascia il tempio per trasferirsi in [illegible] una tremenda [illegible]

Si pensa che questo ninja guerriero faccia parte del Lin Kuei, un leggendario clan cinese. Ha ucciso Scorpion in battaglia molti anni fa e ora è perseguitato dal suo fantasma. I due ninja si odiano ma malgrado questo combattono per lo stesso fronte.
Sub-Zero è interpretato da Francois Petit. È campione mondiale di arti marziali e ha ottenuto il titolo di KaiDen-Shihan, il più alto grado di Maestro in Jujitsu. Inoltre, è cintura nera di Ninjitsu, di Karate Do e di Judo.

COLPO DI FULMINE

Abbiamo più volte ribadito che *Mortal Kombat* deve la sua popolarità anche alla presenza di molte sequenze particolarmente sanguinolente. Per il film, tuttavia, serviva un altro tipo di richiamo. Per far sì che se ne parlasse anche negli ambienti esterni al mondo dei videogiochi, serviva un personaggio carismatico che portasse con se anche tutto il suo pubblico. Per questi motivi la parte di Rayden è stata assegnata a uno degli attori più apprezzati dai giovani, anche se ultimamente ha innegabilmente perso un po' di smalto. Stiamo parlando di Christopher Lambert: qualcuno lo ricorderà sicuramente nella parte di Tarzan in "Greystoke", qualcuno lo avrà visto aggirarsi nella metropolitana parigina in "Subway" di Luc Besson, ma sicuramente la maggior parte di voi lo conosce grazie al film "Highlander", dove interpretava la parte di un'immortale al fianco del mitico Sean Connery. I suoi ultimi film non sono stati particolarmente "azzeccati", a partire da "Highlander 2", vera e propria delusione per tutti gli amanti del primo episodio, anche se si vocifera di un possibile remake.

CHI È CHI?

Gli attori hanno sempre svolto un ruolo fondamentale nella saga di Mortal Kombat. Tuttavia, nel corso della serie, atleti diversi si sono alternati nei ruoli dei vari personaggi. In particolare, i protagonisti del film non hanno nulla a che fare con gli interpreti del nuovo Mortal Kombat 3.

PERSONAGGI	MORTAL KOMBAT, THE MOVIE	MORTAL KOMBAT 3
Cyrax	-	Sal DiVita
Jax	-	John Parrish
Johnny Cage	Linden Ashby	
Kabal	-	Richard Divizio
Kano	Trevor Goddard	Richard Divizio
Kung Lao	-	Anthony Marquez
Liu Kang	Robin Shou	Eddie Wong
Nightwolf	-	Sal DiVita
Princess Kitana	Talisa Soto	-
Rayden	Christopher Lambert	-
Scorpion	Chris Casamassa	-
Sektor	-	Sal DiVita
Shang Tsung	Cary-Hiroyuki Tagawa	John Turk
Shao Kahn	-	Brian Glynn
Sindel	-	Lia Montelongo
Sonya Blade	Bridgette Wilson	Kerri Hoskins
Stryker	-	Micheal O'Brien
Sub-Zero	Francois Petit	John Turk

Un'altra immagine per ricordare a chi lo avesse dimenticato il perché di tante polemiche al momento dell'uscita di *Mortal Kombat*.

pico scontro tra forze del bene e del male, è stata scritta tenendo presente questa esigenza e, di conseguenza, si discosta ben poco da quella alla base dei vari episodi video ludici: il dio del Fulmine, Lord Rayden, ha selezionato tre combattenti, Liu Kang, Sonya Blade e Johnny Cage, per affrontare e sconfiggere il perfido Shang Tsung nel corso di un particolarissimo torneo chiamato, incredibile a dirsi, Mortal Kombat. Malgrado negli Stati Uniti sia stato vietato ai minori di 13 anni non accompagnati, il film è meno splatter della sua pixellosa controparte, anche se non mancano impalamenti e decapitazioni. Per quanto riguarda la competenza delle persone coinvolte in questa produzione Hollywoodiana, da segnalare le performance di Robin Shou (nella parte di Liu Kang) che, dopo l'esperienza accumulata nei numerosi film girati a Hong Kong, è l'unico in grado di avvicinarsi alla maestria del mitico Bruce Lee. Peccato, però, che l'inesperienza nel campo dei film d'azione del regista Paul Anderson non permetta di apprezzare appieno le varie evoluzioni, a causa di inquadrature e sequenze fin troppo freneti-

NON C'È DUE SENZA TRE

Per tutti quelli che, in un momento di distrazione, si sono lasciati sfuggire i primi due episodi della serie, ecco un breve riepilogo delle principali differenze.

	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT 3
ANNO	[illegible]	1994	1995
PERSONAGGI SELEZIONABILI	7	12	14
	Liu Kang	Liu Kang	Liu Kang
	Sub-Zero	Sub-Zero	Sub-Zero
	Scorpion	Scorpion	-
	Rayden	Rayden	-
	Johnny Cage	Johnny Cage	-
	Kano	-	Kano
	Sonya Blade	-	Sonya Blade
	-	Jax	Jax
	-	Kung Lao	Kung Lao
	-	Shang Tsung	Shang Tsung
	-	Baraka	-
	-	Kitana	-
	-	Mileena	-
	-	Reptile	-
	-	-	Cyrax
	-	-	Kabal
	-	-	Nightwolf
	-	-	Sektor
	-	-	Sheeva
	-	-	Sindel
	-	-	Stryker
PERSONAGGI SEGRETI	1	[illegible]	2
	Reptile	Jade	Smoke
	-	Smoke	Noob Saibot
	-	Noob Saibot	
MOSSE FINALI	Fatality	Fatality, Babality, Friendship	Fatality, Babality, Frendship Mercy, Animality
FORMATI	Coin-Op, SNES, MD, MCD GB, GG, Amiga, PC	Coin-Op, SNES, MD 32X, GB, GG, Amiga, PC	Coin-Op, PSX, SNES, MD, GB, [illegible]

Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso

Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso

che. Ma questo non sarà l'unico prodotto video dedicato alla serie, è infatti in preparazione un film d'animazione dedicato al mercato Home Video: "Mortal Kombat: The Journey Begins" sarà realizzato interamente in computer grafica, con le più recenti tecniche di animazione 3D. La New Line Home Video e la Threshold Entertainment hanno ingaggiato i migliori maghi degli effetti speciali digitali per rappresentare, in modo assolutamente spettacolare, il viaggio di Johnny Cage, Sonya Blade e Liu Kang alla volta dell'isola dove si terrà il solito megatorneo e i combattimenti contro Goro, Sub-Zero e Scorpion. L'animazione è stata realizzata grazie al sistema motion-capture, che grazie a dei sensori applicati agli atleti in carne e ossa permette di riprodurre in maniera perfetta i loro movimenti.

In attesa di poter ammirare anche questo secondo lungometraggio, ci si può dilettare con tutto il merchandising che accompagnerà l'uscita del film in Italia e l'uscita di *MK3*, di cui potete trovare un'esauriente recensione qualche pagina più avanti, ovviamente sempre su Game Power.

•Trust

Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso numero a pag.64. Come si può notare, è un gioco decisamente vivace.

FORTISSIM RALLY

Il motivo principale che spinge il "partito" dei Saturniani a preferire questa macchina rispetto alla Play Station è legato al potenziale del software Sega che può essere convertito dai suoi coin op. Aspettando Virtua Striker, questo è il momento di Sega Rally. Diamo un'occhiata a che punto siamo con i lavori di questa attesa conversione.

Sega Rally può essere tranquillamente considerata una delle conversioni più attese del momento da parte di tutti i videogiocatori. Questo anche se i motivi che eleggono questo titolo a status di "most awaited" sono diversi. Da una parte troviamo coloro che non vedono l'ora di avere il gioco tra le mani per poterlo giocare sul loro fido Saturn, aspettandosi una conversione vicina alla perfezione che metta finalmente a tacere i maligni che considerano il Saturn una macchina non in grado di competere con la PS-X; dall'altra chi non aspetta altro che vedere confermata la propria scelta di aver preferito la Play Station confidando in una conversione poco riuscita.

A nostro parere non si può considerare *Sega Rally* né come ultima spiaggia né, tanto meno, come consacrazione definitiva, ma tant'è, il nuovo gioco Sega, riuscirà a dare un'idea dell'effettive capacità del Saturn, poiché dopo i problemi iniziali dovuti al sistema operativo (anche se per questa conversione non è stato utilizzato quello nuovo) e ora che il team della AM3 deve ormai aver capito ogni trucco di programmazione non ci sono più scuse. *Sega Rally*, molto probabilmente, dimostrerà quello che il Saturn sa fare, anche se questo non significa che lo porterà ai suoi limiti.

Abbiamo intervistato Mr. Nakamura (responsabile del progetto per Saturn) e Mr. Mizuguchi (che ha realizzato la versione coin op). Il progetto di conversione è stato affidato al team della AM3, principali realizzatori di software per i coin op della Sega, e ora anche principali sviluppatori per titoli per Saturn. Nel momento in

Le immagini della conversione rendono in maniera eccellente la qualità del gioco, gran velocità ed effetti di trasparenza di incredibile realismo.

Il team dell'AM3 ha accettato la sfida di replicare su Saturn l'enorme successo riscosso in sala giochi, presto sapremo se è stata una scelta vincente.

AMENTE

UN MONDO A 4 RUOTE

Esistono delle vere e proprie ere nel mondo dei video giochi. Periodi in cui alcuni generi hanno, non si sa bene per quale motivo, più successo di altri. Ultimamente, sembra che quelli che vadano per la maggiore siano i picchiaduro (un genere che crea proseliti ormai da anni) e i giochi di guida. Vediamo, per quest'ultimi quali sono stati i più gettonati degli ultimi tempi.

Ridge Racer 1 e 2 (Namco)
Coin op - Play Station
[illegible] che ha saputo [illegible]

Daytona USA (Sega)
Coin op - Saturn
[illegible]

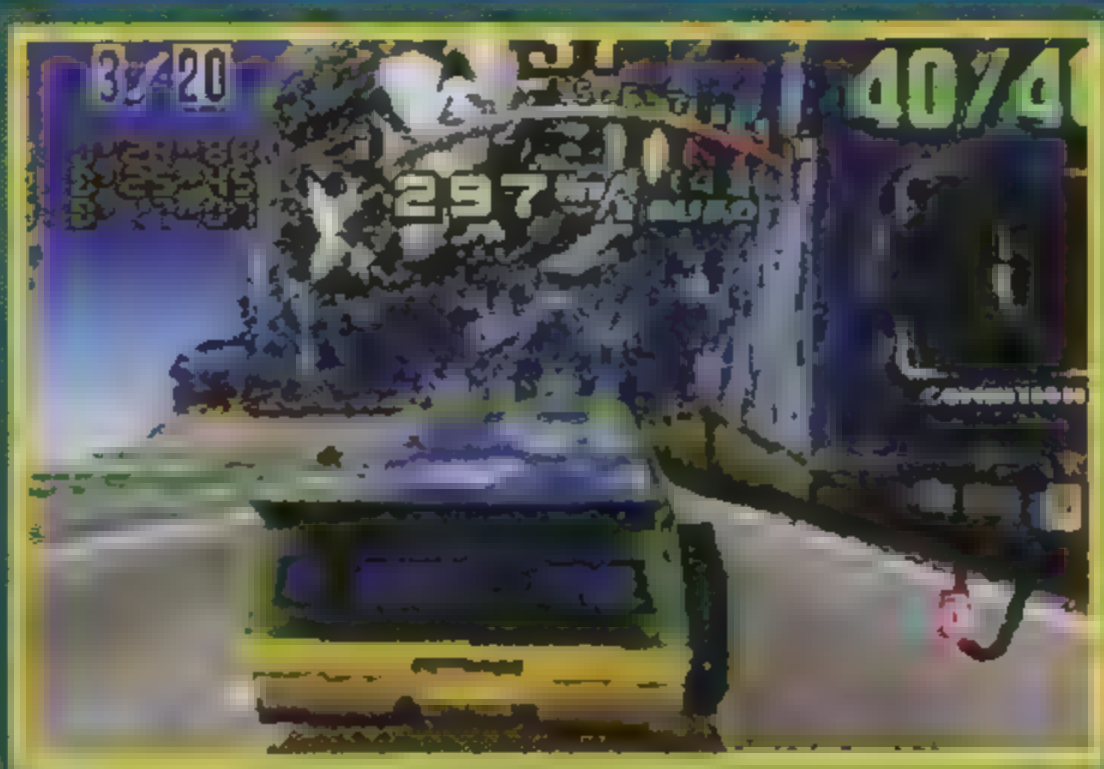
Virtua Racing (Sega)
Coin op - Mega Drive - 32 X - Saturn
[illegible]

Ace Driver (Namco)
Coin op
[illegible]

Indy 500 (Sega)
Coin op
Ultimo nato di casa Sega, no [illegible]

Rave Racer (Namco)
Coin op
[illegible]

Una vettura sponsorizzata da *Sega Rally*. I giapponesi sono impagabili.

Un'immagine del coin op, che i giocatori italiani conoscono alla perfezione.

cui è stata realizzata l'intervista, il gioco era completo per 35%, la voce del navigatore e gli effetti sonori non erano ancora stati implementati e c'era solo il rumore del motore, i fondali erano quasi finiti ed erano presenti alcuni spettatori sui bordi della strada. Era possibile guidare solo un veicolo in due stage differenti, quello montano (lo stage advanced, per intenderci) non era ancora disponibile. La velocità del veicolo era molto elevata ma i settaggi del gioco, una delle fasi di programmazione che richiede più tempo, non erano ancora stati portati a termine.

Una delle domande che interessano di più i nostri lettori. Quante macchine si potranno scegliere? Ci sono differenze sostanziali tra le due versioni?

Nakamura: Pensiamo di aggiungere una macchina in più rispetto alla versione arcade, ma al momento non abbiamo ancora deciso, tendenzialmente la versione per Saturn sarà simile a quella coin op, ma essendo quest'ultima realizzata su una scheda Model 2, la conversione avrà una risoluzione minore ma i giocatori avranno la stessa sensazione di guida che si ha giocando in sala giochi.

Mizuguchi: *Sega Rally*, il coin op, è stato studiato appositamente per essere giocato in sala giochi. Adesso stiamo sviluppando un gioco che interessi anche il giocatore casalingo. Nella versione arcade la messa a punto dei veicolo non era, logicamente, possibile, per la versione Saturn abbiamo intenzione di implementare la possibilità di scegliere, giusto per fare un esempio, il tipo di gomme da montare sulla macchina. In ogni caso abbiamo voluto realizzare un gioco che oltre a soddisfare il giocatore alle prime armi, riesca ad avvicinarsi a quella che è una vera simulazione di guida che dia la massima sensazione di realismo e che soddisfi i fan del gioco. Per esempio, per rendere più interessante il modo "time attack" abbiamo pensato di aggiungere qualcosa di diverso, ma poiché siamo in attesa del brevetto per poterlo registrare, purtroppo, ancora non possiamo parlarne. Un altro aspetto interessante sarà dato dal sonoro, vogliamo migliorare il rombo del motore.

Naturalmente, sarà possibile utilizzare il volante per giocare ed è nostra intenzione aggiungere uno stage addizionale se avremo il

In sala gioco, ormai, *Sega Rally* è diventato uno dei titoli più gettonati, sarà la stessa cosa anche per la sua conversione?

Un'immagine della sequenza introduttiva che vede una Delta Integrale impegnata in uno spettacolare derapage.

Il gioco, anche se non ancora completato, è decisamente velcoe.

Una foto del coin op. Per Saturn aspettiamoci qualcosa di simile.

Se tutte le promesse verranno rispettate avremo un grosso hit tra le mani.

tempo di farlo, oltre a, come ha già detto Mr. Nakamura, una nuova vettura.

Saranno aggiunte nuove visuali durante il gioco?

N: Per ora no, le visuali saranno esattamente quelle disponibili nella versione coin op, il che significa due. Però ci piacerebbe poterne aggiungere una nella versione per Saturn. Se verrà implementato, il punto di vista aggiuntivo dovrebbe essere leggermente rialzato, ma al momento non abbiamo ancora deciso nulla di definitivo. Il primo compito che ci siamo prefissi è quello di realizzare una perfetta conversione dell'originale, dopo di che aggiungeremo delle opzioni aggiuntive appositamente per la versione Saturn. Nel corso della conversione potremmo cambiare diversi punti del gioco, ma è nostra intenzione mantenere lo stesso "feeling" del gioco da bar, non vogliamo che il gioco cambi troppo a livello grafico o che diventi troppo difficile da giocare.

È prevista un'opzione per due giocatori?

N: Ci penseremo dopo aver completato l'opera di conversione. Possiamo scegliere tra due possibilità: Split Screen (lo schermo viene divisi in due parti, NdR) oppure collegamento in link (due macchine vengono collegate insieme tramite un cavo, in questo caso sono necessari due monitor, NdR), non abbiamo ancora deciso su quale delle due cadrà la nostra scelta. Il problema che dobbiamo risolvere innanzi tutto è quello della gestione dei dati. Nel modo a due giocatori, la macchina deve gestire il doppio dei dati, il che significa che si potrebbe avere un gioco di qualità minore, potrebbe risentirne il texture mapping per esempio, e questa è una cosa che non vogliamo che accada. Non avrebbe senso realizzare una conversione di qualità scadente.

Quale sarà il numero di poligoni che compongono ogni autovettura del gioco?

N: Se paragonato al coin op, il numero di poligoni sarà necessariamente inferiore. Nella versione da bar, come abbiamo già detto, il gioco gira su una scheda Model 2 e il disegno è molto più accurato e preciso, garantendo un maggior numero di dettagli. La Model 2 è di gran lunga più potente del Saturn, ma contiamo di utilizzare sistemi di design differenti per la versione da casa in maniera che le macchine non si discostino molto da quelle della versione arcade. E i nostri grafici hanno dimostrato di saper ricreare esattamente le stesse vetture anche con un numero inferiore di poligoni.

Come avete realizzato la conversione? Avete utilizzato lo stesso team di programmatori?

N: No, il team di programmatori è differente , ma Mr. Mizuguchi sta coordinando il team allo stesso modo. Per quanto riguarda la conversione la spiegazione entra piuttosto approfonditamente nell'aspetto tecnico ma, per usare parole semplici, possiamo dire di aver utilizzato gli stessi dati per realizzare un gioco totalmente

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Lo ammettono gli stessi sviluppatori di *Sega Rally*. Il principale concorrente natalizio del gioco per Saturn, si profila essere *Ridge Racer Revolution* della Namco. A un anno di uscita sul mercato giapponese, e in attesa di *Rave Racer*, la Namco ripropone quello che è stato, e che continua a essere qui da noi, uno dei maggiori successi per PS-X. Bisogna anche sottolineare che le differenze tra il primo e il secondo episodio non sono poche.
Prima di tutto va segnalata la presenza di una pista in più con peassaggi montani e marittimi, è stata implementata, già come era accaduto al coin op di *Ridge Racer 2*, la presenza dello specchietto retrovisore e inoltre, udite udite, d'ora in poi sara possibile giocare in link!
Tutto questo, oltre a dei leggeri ritocchi grafici, fa si che la Namco si prepari per il periodo natalizio nuovamente in Pole Position. Ora c'è solo da chiedersi chi, tra *Sega Rally* e *Ridge Racer Revolution*, saprà tagliare in prima posizione il traguardo.

La Sega ha anche organizzato alcune manifestazioni con la Toyota.

Gli effetti della sabbia è necessariamente inferiore rispetto al coin op.

Il gioco, di cui è possibile vedere un demo anche in alcuni negozi italiani, dà l'impressione di una conversione ben realizzata.

nuovo. Per quel che riguarda la programmazione, possiamo dire che è stata completamente differente, questo a causa della diversità di "Refreshment" (procedimento che permette di ridisegnare lo schermo a intervalli frequenti e mantenere costante l'immagine, NdR) tra la Model 2 e il Saturn, siamo stati costretti a riprogrammare il gioco da capo.
M: Non era possibile fare la conversione direttamente, abbiamo dovuto rifare il gioco. Per prima cosa, il numero di poligoni gestibili dalle due schede è differente, in più anche la rivestitura dei poligoni è gestita in maniera diversa: la Model 2 utilizza alcune texture monocromatiche, mentre il Saturn usa texture a colore pieno. Poiché il numero di poligoni, come già detto in precedenza, è minore per la versione Saturn e per poter mantenere un buon effetto 3D abbiamo dovuto utilizzare delle tecniche speciali. Gli sviluppatori della conversione, i programmatori e i grafici, hanno giocato innumerevoli volte alla versione coin op per poter ricreare la sensazione data dall'arcade.

Il gioco è stato realizzato utilizzando il nuovo sistema operativo?
M: Assolutamente no. Quando abbiamo iniziato il progetto, il nuovo sistema operativo non era ancora stato terminato. Non voglio certo dire che non l'abbiamo usato perché è stato realizzato dal Team AM2, come qualche maligno potrebbe supporre, se l'avessero finito l'avremmo utilizzato anche per *Sega Rally*. Ma posso assicurare che anche senza il nuovo OS (operating system) siamo riusciti a realizzare un ottimo lavoro. Devo dire che i programmatori del nostro team sono davvero in gamba.

Come produttore della versione arcade, Mr. Mizuguchi, cosa pensa della conversione?
M: È una conversione piuttosto buona. Non credo proprio che avremmo potuto fare di meglio (risata...). La velocità del gioco è molto alta e ne sono particolarmente soddisfatto.
Io e Mr. Nakumara siamo stati piacevolmente colpiti anche dai tempi di realizzazione, abbiamo cominciato a lavorare quest'ultimo aprile, il che vuol dire che riusciremo a terminare la conversione in nove mesi. Il gioco uscirà a dicembre, e per allora abbiamo tutto il tempo per realizzare un buon prodotto.
N: Per quanto concerne le tecniche di "clipping" (il modo in cui le immagini poligonali si aggiornano su schermo, NdR) *Sega Rally* è una spanna superiore agli altri giochi di corsa.
Abbiamo usato un clipping molto preciso. Lo si può notare quando le macchine si muovono lentamente, gli spostamenti delle vetture sono di una precisione maniacale, sicuramente darà un'impressione di totale coinvolgimento ai giocatori.

UNA STORIA LUNGA UN GIORNO

Il Team della AM3 è relativamente recente, ma non per questo priva di successi, fino a ora i titoli sviluppati hanno spaziato tra Mega Drive e coin op ma adesso, proprio a partire da *Sega Rally*, è cominciato anche il loro impegno nei confronti del Saturn. Le tappe che hanno portato questo team all'attuale standard qualitativo sono state numerose, ma quanti di voi si ricordano dei giochi che la AM3 ha realizzato fin'ora? Quella che segue è una piccola lista per rinfrescarvi la memoria:

DATA	TITOLO	GENERE
Luglio 1992	Wory o Sagase	?
Marzo 19993	Dark Age	Picchiaduro
Aprile 1993	Title Fight	Sportivo/Picchiaduro
Settembre 1993	Sonic the Hedgehog	Azione
febbraio 1994	Jurassic Park	Sparatutto
Marzo 1994	Dragon Ball Z V.R.V.S.	Picchiaduro
Aprile 1994	Star Wars	Sparatutto
	Hard Dunk	Sportivo
Febbraio 1995	Sega Rally Championship	Guida
Maggio 1995	Paku Paku Animal	Rompicapo

Quale sarà secondo voi il principale avversario di Sega Rally?
M: Probabilmente *Ridge Racer Revolution* della Namco potrebbe essere un degno avversario, ma non possiamo ancora saperlo, dovremo aspettare la fine di dicembre. Ma in realtà non crediamo di avere nessun reale avversario (risata)...

La Sega in che rapporti è con la Toyota, esiste un accordo di massima?
M: Non abbiamo nessun accordo ufficiale, a volte organizziamo manifestazioni insieme alla Toyota, tutto qui.

Quali sono i giochi che il Team della Am3 sta realizzando?
M: Nel corso della fiera Amusement Machine presenteremo un nuovo gioco di corsa, questa volta saranno le moto a essere protagoniste, e si baserà sul sistema di *Super Hang On*.
Utilizzeremo un nuovo cabinato molto realistico e il nome del gioco sarà *ManX TT*, essendo basato sulla famosa corsa che si svolge sull'isola di Man in Inghilterra. (di questo titolo parliamo nelle pagine dedicate alla 33ª esima edizione di questa fiera tenutasi a Tokio, NdR).

• Nicolasan

TI SPIEZZO IN TREDI

Il confronto a distanza tra Sega Saturn e Sony Play Station continua senza soste. In questo caso, dopo il genere automobilistico, tocca al più classico genere dei picchiaduro vedere le macchine della nuova generazione affrontarsi per determinare chi, tra le due, prevarrà. E il titanico duello sembra proprio che verrà effettuato senza esclusione di colpi!

Dall'uscita delle due super console, è parso subito chiaro che, oltre che per le specifiche tecniche e di conseguenza per le prestazioni, sarebbe stato il software a determinare la dominatrice del mercato. Per ora, anche se si sono visti ottimi esempi di programmazione che non rientrano nelle categorie di cui stiamo per parlare, il confronto più serrato si svolge attraverso realizzazioni che toccano in modo specifico due generi: quello di guida e i picchiaduro.
Per quanto riguarda il genere di guida, i titoli che hanno salutato l'inizio delle ostilità, sono stati *Daytona USA*, per il Saturn, e *Ridge Racer* per PS-X; mentre par-

lando del genere picchiaduro sono stati *Tekken* (Ps-X) e *Virtua Fighter* (Saturn) ad avere l'onere di tenere alto il buon nome delle due macchine. Non è questa la sede per analizzare quale di questi titoli ha avuto la meglio, lo abbiamo già fatto abbondantemente in passato, però è un fatto che proprio sulla loro pelle sono stati indicati i destini delle due macchine.
Ora, con l'imminente uscita, prima in versione da bar poi in versione casalinga, di due nuovi picchiaduro della Sega e della Namco (diventata ormai sinonimo di Play Station) si rinnova il confronto tra i due giganti, intesi come Sega e Sony, attualmente sul mercato con le loro super console, dobbiamo ancora aspettare un po' per vedere entrare in lotta anche la Nintendo, ma è solo una questione di mesi.

Per quel che riguarda il fronte Namco, prepariamoci a giocare alla rivisitazione di *Toh Shin Den,* della Takara. *Soul Edge* (il titolo non è definitivo), infatti, è un picchiaduro che ripropone il classico tema degli incontri in round arricchendo l'aspetto marziale con l'aggiunta di armi tipiche del periodo medievale giapponese. Se conoscete il gioco della Takara, e avete già buttato l'occhio sulle foto di queste pagine, non sarà difficile rendersi conto di quanto i programmatori Namco si siano ispirati a *Toh Shin Den*.
Sembra quasi un comportamento radicato, da parte della Namco, prendere ispirazione da giochi realizzati da altre case per portavi poi modifiche e migliorarli in maniera radicale, è successo con *Virtua Fighter* della Sega, che ha portato a *Tekken*, e ora è la volta di *Toh Shin Den* e di *Soul Edge*. Nel gioco ognuno degli otto personaggi inizialmente disponibili possono combattere utilizzando pugni e calci così come le armi a loro disposizione. Il periodo in cui è ambientato il gioco è il 15° secolo e la trama che lo sorregge parla di una misteriosa spada magica che verrà donata a chi riuscirà a sconfiggere tutti gli altri combattenti.
Il gioco da bar è stato sviluppato sulla scheda System 11, una scheda che, per quanto riguarda la tecnica di gestione delle costruzioni in 3D, si avvicina molto alle capacità della scheda madre della Play Station. Le carenze nella gestione dei poligoni (rispetto alla più potente System 22) vengono largamente compensate da un maggiore uso delle texture che danno ai personaggi un aspetto decisamente realistico e evitano l'uso di una quantità enorme di poligoni che renderebbero inevitabilmente più macchinosa la gestione dei movimenti da parte della macchina. I fondali realizzati dalla Namco sono molto belli, perfino migliori di quelli di Virtua fighter 2! I combattimenti si svolgono sia alla luce del giorno che di notte e, a giudicare dalla fluidità dei movimenti e con la promessa di dover affrontare una miriade di personaggi nascosti (in stile *Tekken*), *Soul Edge* promette di essere un sicuro successo per la piccolina di casa Sony.

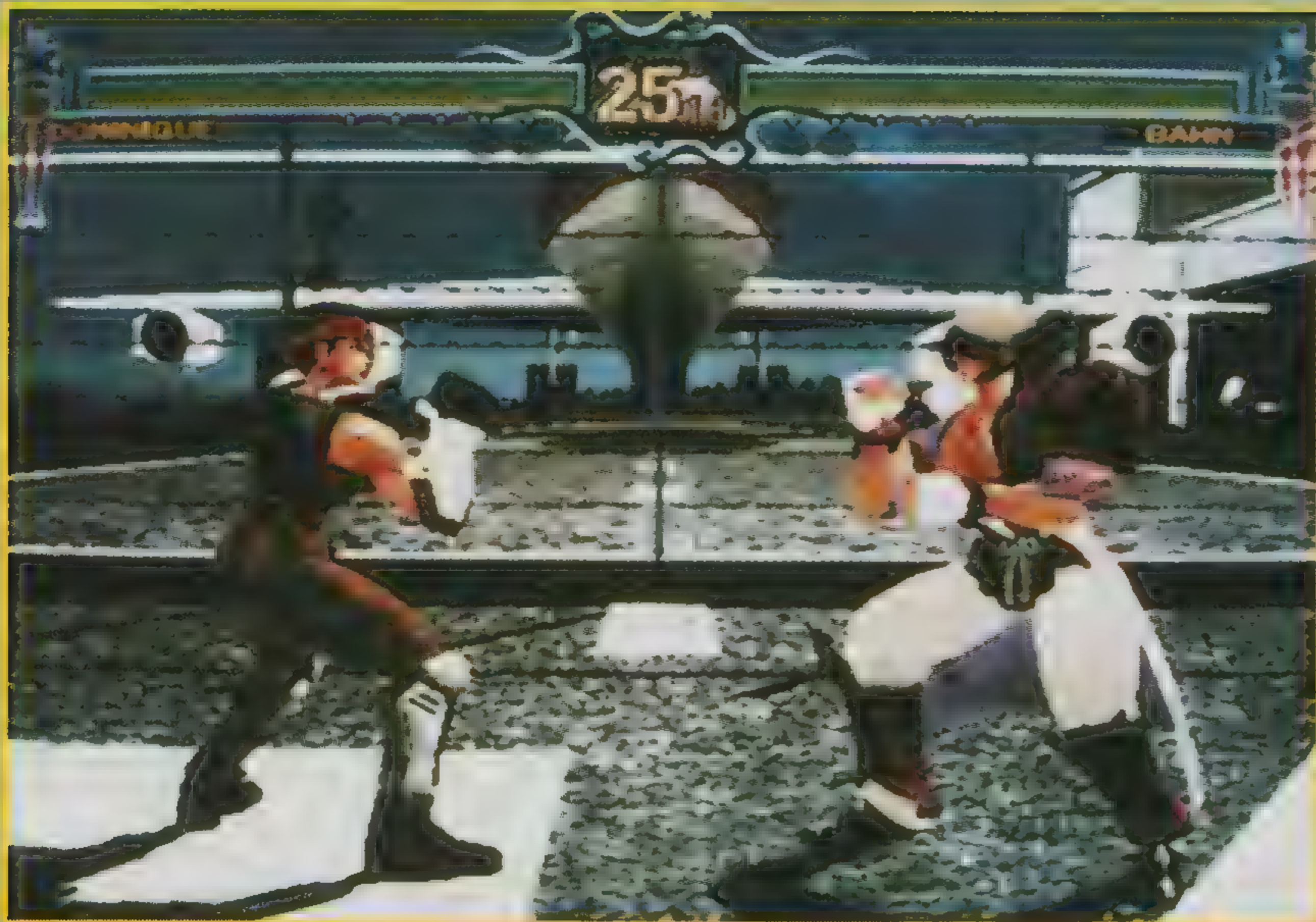
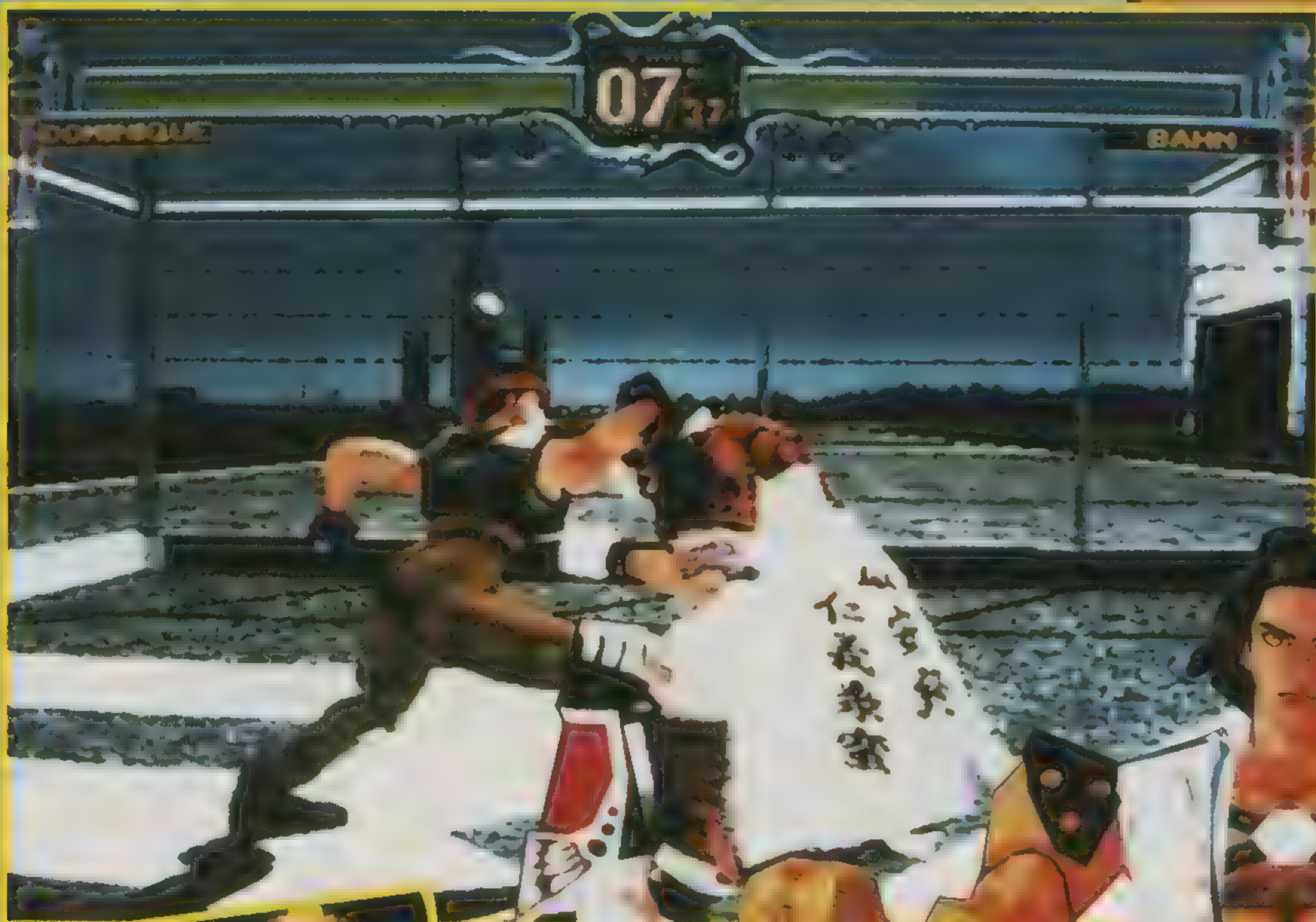
L'effetto visivo dei diversi colpi portati dai combattenti è una delle caratteristiche di *Soul Edge*.

Le armature dei combattenti di *Fighting Vipers* hanno una grande importanza nella strategia di gioco.

Come in *Tekken*, in *SE*, se si sceglie lo stesso lottatore, le diversità dipenderanno dal colore dei vestiti.

FIGHTING VIPERS

LA SERPE IN SENO

Passiamo sull'altra sponda per analizzare l'ultimo picchiaduro realizzato dal team di sviluppo della AM2 (senza dubbio i più validi concorrenti del team AM3). *Fighting Vipers* è il nuovo gioco della Sega, sempre strutturato a incontri, ed è stato sviluppato su una scheda Model 2 utilizzando principi molto simili a quelli di *Virtua Fighter 2*, eccezion fatta per le armature che rivestono i personaggi e che svolgono un

Le similitudini tra *Fighting Vipers* e la saga di *Virtua Fighter* sono molteplici, ma le innovazioni portate al nuovo gioco non sono da meno.

La giocabilità si *Soul Edge* sarà simile a quella di Tekken? Magari!

ruolo di primaria importanza, sia grafica che strategica, durante i combattimenti. I corpi degli otto lottatori del gioco, sono infatti ricoperti da armature che occorre distruggere per poter causare dei danni, lo status dell'armatura è rappresentata da una miniatura del personaggio posta nell'angolo alto dello schermo. Lo stile di gioco è molto simile a quello di *Virtua Fighter* con un grande numero di attacchi speciali e un sistema di attacchi e di parate che utilizza gli stessi tre bottoni che venivano usati nel primo picchiaduro a poligoni della Sega.

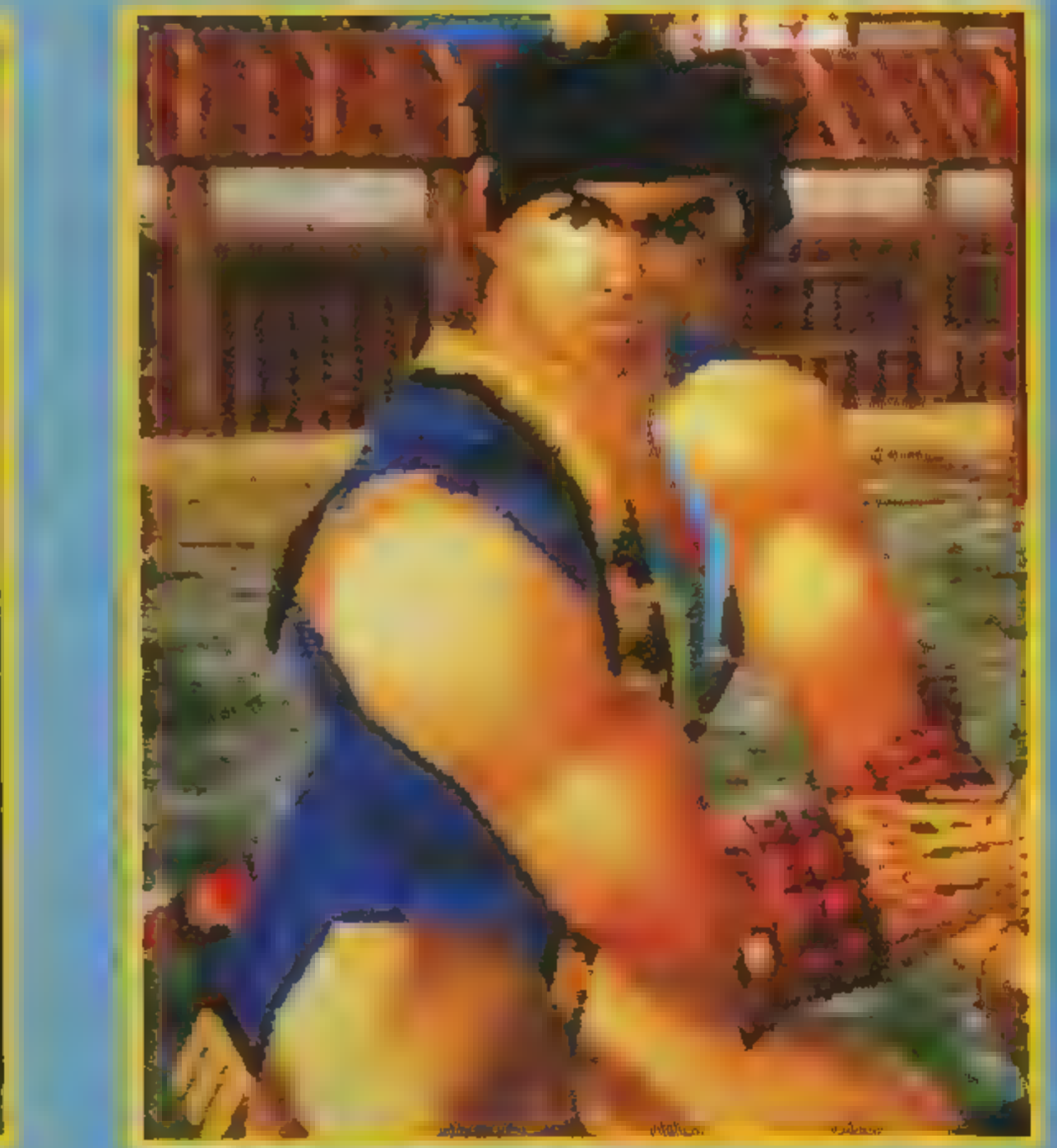
Come abbiamo già detto le armature che rivestono i lottatori svolgono un ruolo importante nel gioco, infatti, ogni volta che l'armatura viene colpita, la parte del corpo protetta viene resa vulnerabile, è logico che più pezzi vengono eliminati, più facile sarà vincere il combattimento. Quando l'armatura viene colpita esplode in mille pezzi, e bisogna dire che la grafica delle esplosioni è estremamente dettagliata e di grande effetto.

Se fin'ora abbiamo valutato le similitudini tra *Fighting Vipers* e *Virtua Fighter*, adesso vediamo ciò che differenzia i due titoli. Prima di tutto l'utilizzo dei poligoni per la "costruzione" dei personaggi è di entità minore, in confronto ai personaggi di *VF2* quelli di *FV* sembrano più... non vi offendete se uso il termine "Blocchettosi"?, bisogna però considerare che il gioco è ancora in sviluppo. A prima vista sembra anche che si sia voluto risparmiare anche per quanto concerne l'utilizzo del texture mapping. Un'altra grossa differenza è data dai movimenti di camera presenti nel gioco, che sono maggiori rispetto a *VF2*. La visuale cambia continuamente con numerosi

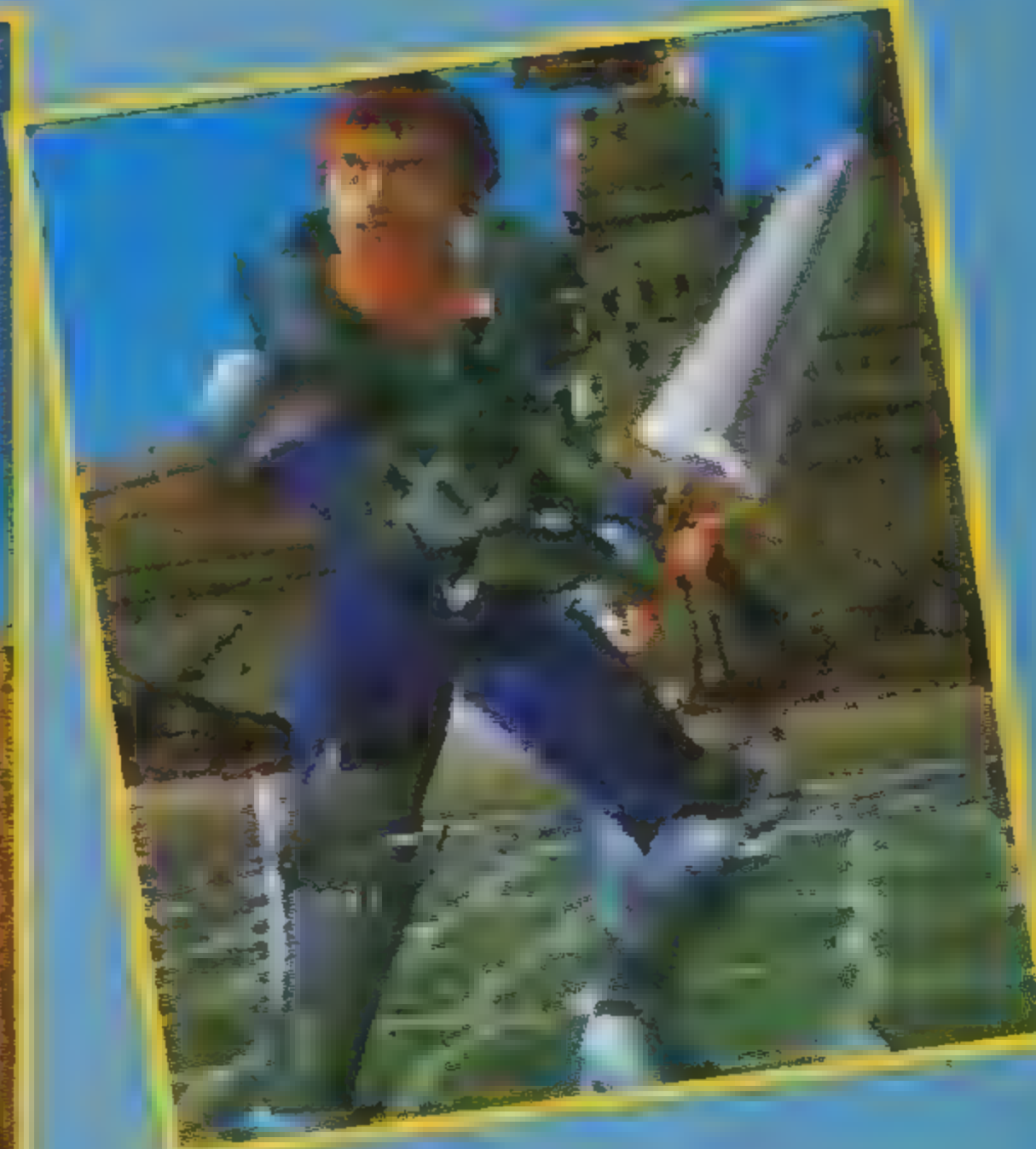
Inutile dire che, anche se forse meno spettacolare, *Soul Edge* deve molto alla filosofia di *Toh Shin Den*.

L'effetto dell'esplosione delle armature di *Fighting Vipers* è, graficamente, impeccabile e di grande effetto.

I combattimenti di *Fighting Vipers* si svolgono all'interno di gabbie metalliche, niente più cadute fuori dal ring.

Le ambientazioni di *Soul Edge* riescono addirittura a far impallidire i fondali di *Virtua Fughter 2*, ve lo immaginate?

Uno dei personaggi di *Soul Edge*, il nuovo picchiaduro della Namco.

effetti di zoom, questi spostamenti rendono il gioco molto più coinvolgente e veloce rispetto a *VF2*. Anche il replay finale è stato modificato permettendo di rivedere la scena finale dell'incontro da diverse angolazioni.
La storia non ha niente di estremamente originale. Ad Armstone City i più duri tra tutti i lottatori vengono chiamati Vipers (Vipere) che solitamente combattono in recinti limitati da grate di metallo, questo tipo di particolare combattimento viene chiamato "Nuts Crack" (che potremmo tradurre con il termine Spaccanoci) e solitamente vengono svolti degli incontri nelle zone più malfamate della città. Questa volta lo stesso sindaco ha indetto un regolare torneo che si dovrà tenere nella piazza del municipio, ma i veri motivi sono del tuttora sconosciuti. Il gioco promette di essere un vero hit e saprà tenerci occupati fino all'arrivo di *Virtua Fighter 3*...
quindi, probabilmente ancora per un bel po' di tempo.

• Nicolasan

ARIVIVIS PREZZI "DIABOLICI!"

L. 199.000

MARIO ALL STAR L. 275.000

GIOCO L. 749.000

VIRTUA FIGHTER L. 859.000

MEGA DRIVE II

MEGA DRIVE II	
AERO THE ACROBAT 2	**L. 59,000**
ALIEN SOLDIER	L. 109,000
BATMAN FOREVER	L. 129,000
BATMAN RETURN	L. 59,000
BOB	L. 99,000
BUBSY II	L. 59,000
CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99,000
N COMMIX ZONE	L. 109,000
COOL SPOT	**L. 79,000**
DRAGON	L. 69,000
DYNAMITE HEADY	**L. 89,000**
ETERNAL CHAMPION	L. 89,000
N EXO SQUAD	TEL.
FATAL FURY II	L. 119,000
FEVER PITCH	L. 109,000
FIFA SOCCER 95	L. 89,000
N FIFA 96	TEL.
N FLUX	TEL.
GENERATION LOST	L. 79,000
GLOBAL GLADIATORS	L. 59,000
INDIANA JONES	L. 59,000
JAMMIT	L. 89,000
N JOHN MADDEN 96	TEL.
JUDGE DREDD	L. 109,000
JURASSIK PARK	L. 69,000
JUSTICE LEAGUE	L. 109,000
KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89,000
LAWNMOWER MAN	L. 59,000
LIBERTY OR DEATH	L. 99,000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49,000
N MICROMACHINES 2 96	TEL.
MR NUTS	L. 69,000
MS PACKMAN	**L. 79,000**
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49,000
NBA ACTION 95	L. 119,000
N NBA LIVE 96	TEL.
NBA LIVE 95	L. 89,000
NHL HOCKEY 95	L. 89,000
OTTIFANT	L. 89,000
PETE SAMPRAS 96	L. 119,000
PGA TOUR III	L. 119,000
PIG SKIN	L. 69,000
PITFALL	L. 65,000
POWER MONGER	L. 39,000
PRIMAL RAGE	L. 129,000
PUGGSY	L. 39,000
RED ZONE	L. 89,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 79,000
RISTAR	L. 109,000
ROAD RASH III	L. 119,000
ROBOCOP VS TERMINATOR	**L. 59,000**
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	**L. 59,000**
RUGBY WORLD CUP 95	L. 119,000
SILVESTER & TWITTY	L. 99,000
SONIC SPINBALL	L. 89,000
STORY OF THOR	L. 129,000
STREET FIGHTER II	L. 69,000
STREET RACER	L. 109,000
THE ZERO THE KAMIKAZE	**L. 59,000**
THE INCREDIBLE HULK	L. 49,000
TREAUSURE LAND	L. 89,000
VIRTUA RACING	L. 129,000
N WATERWORLD	TEL.
N WEAPON LORD	TEL.
WINTER OLIMPICS	L. 39,000
X MEN II	L. 119,000
YOGI BEAR	L. 89,000
WORLD CHAMP. SOCCER II	L.99,000

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	
AERO ACROBAT	L. 59,000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59,000
BATMAN & ROBIN	L. 139,000
BATMAN FOREVER	L. 139,000
BIKER MICE	L. 139,000
BLACK HAWK	L. 99,000
BOB	L. 99,000
BOMBERMAN 2	**L. 79,000**
CALIFORNIA GAMES	L. 99,000
CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69,000
CLAYFIGHTER	L. 69,000
COLLEGE FOOTBALL	L. 69,000
COLUMNS	L. 99,000
N CHRONO TRIGGER	L. 159,000
DENNIS THE MENACE	L. 99,000
DINO DINI SOCCER	**L. 79,000**
N DOOM	L. 129,000
DONKEY KONG COUNTRY USA	L. 139,000
DONKEY KONG COUNTRY PAL	L. 159,000
DRACULA	L. 59,000
DRAGON	L. 99,000
EQUINOX	L. 89,000
FEVER PITCH SOCCER	L. 119,000
N FIFA '96	TEL.
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79,000
FIRST SAMURAI	L. 79,000
GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79,000
GOOF TROOP	L. 59,000
HURRICANES	L. 99,000
I PUFFI	L. 139,000
N INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2	TEL.
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129,000
N JOHN MADDEN 96	TEL.
JOHN MADDEN 95	L. 109,000
JORDAN ADVENTURE	L. 69,000
JUDGE DREDD	L. 119,000
JUNGLE STRIKE	L. 129,000
JURASSIK PARK	L. 79,000
JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
N KILLER INSTINCT	L. 169.000
KING OF MONSTER 2	L. 99,000
LEMMINGS	L. 69,000
LEMMINGS 2	L. 119,000
N MECH WARRIOR 3050	L. 139,000
N MEGAMAN X2	TEL.
N MICKEY & MINNIE	TEL.
MICROMACHINE	L. 99,000
NATZUME CHAMP. WRESTLING	L. 109,000
N NBA LIVE 96	TEL.
N NHL 96	TEL.
PINBALL DREAMS	L. 89,000
PINBALL FANTASIES	L. 109,000
POWERDRIVE	**L. 89,000**
N POWER RANGERS: FIGHTING EDITION	TEL.
PRIMAL RAGE	L. 139,000
RACE DRIVIN	L. 99,000
RYAN GIGGS	L. 99,000
SECRET OF MANA	L. 139,000
SMASH TENNIS	L. 69,000
SPACE ACE	L. 99,000
SPECTRE	L. 99,000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 69,000
STUNT RACE FX	L. 99,000
SUPER BATTLETANK	L. 59,000
N SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
SUPER CHESE HQ	L. 99,000
SUPER ICE HOCKEY	L. 99,000
N SUPER MARIO WORLD 2	L. 139,000
SUPER METROID	**L. 69,000**
SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129,000
SUPER PINBALL	L. 129,000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129,000
SUPER TROLL ISLAND	L. 99,000
SUPER TURRICAN 2	L. 109,000
SUPER BATTLETANK 2	L. 69,000
SUPERGAMEBOY	L.99,000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79,000
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119,000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99,000
THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89,000
N THEME PARK	TEL.
N TIME COP	TEL.
TIME TRAX	L. 99,000
TOM & JERRY	L. 99,000
UNIRALLY	L. 139,000
N URBAN STRIKE	TEL.
UTOPIA	L. 89,000
VIRTUAL BART	L. 119,000
VORTEX	L. 119,000
WARIO'S WOODS	L. 119,000
WING COMMANDER	L. 59,000
WINTER OLIMPICS	L. 99,000
WWF RAW	L. 12,900
N YOSHI ISLAND (SUPER MARIO W. 2)	L. 139,000
YOUNG MERLIN	L. 109,000

3DO PANASONIC

3DO PANASONIC	
N ALONE IN THE DARK 2	TEL.
BALLZ	L. 119,000
BURNING SOLDIER	L. 99,000
CORPSE KILLER	L. 119,000
CRIME PATROL	L. 99,000
N CYBERIA	TEL.
DAEDALUS ENCOUNTER	L. 129.000
DEMOLITION MAN	L. 99,000
DRUG WARS	L. 119,000
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119,000
FIFA SOCCER	L. 99,000
N FOES OF ALI	TEL.
FLASHBACK	L. 109,000
FLYNG KNIGHTMARES	L. 99,000
GAME GUN	L. 109,000
GEX	L. 119,000
GRIDDER	L. 99,000
GUARDIAN WAR	L. 89,000
HELL	L. 79,000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99,000
N KILLING TIME	TEL.
KINGDOM	L. 99,000
N LOST EDEN	TEL.
3DO MAGAZINE	L. 23,000
MEGA RACE	L. 99,000
MICROCOSM	L. 89,000
N NHL HOCKEY 95	TEL.
PATAANK	L. 69,000
N PGA TOUR GOLF 96	TEL.
N POED	TEL.
PUTT PUTT	L. 69,000
PUTT-PUTT'S	L. 69,000
REBEL ASSAULT	L. 89,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99,000
ROAD RASH	L. 119,000
SAMURAI SHODOWN	L. 119,000
SEAL OF PHARAO	L. 109,000
SEWER SHARK	L. 89,000
SHADOW	L. 89,000
SHOCK WAVE	L. 89,000
SLAM &JAM	L. 119,000
SLAYER	L. 99,000
SPACE ACE	L. 119,000
SPACE SHUTTLE	L. 89,000
STAR BLADES	L. 109,000
SUPER STREET FIGHTER	L. 119,000
SUPREME WARRIOR	L. 109,000
SYNDACATE	L. 109,000
THE NEED FOR SPEED	L. 119,000
THEME PARK	L. 109,000
VIDEO ALMANAC	L. 59,000
VR STALKER	L. 99,000
WING COMMANDER III	L. 119,000

SATURN

SATURN	
N BLACKFIRE	TEL.
CLOCKWORK KNIGHT	L. 139,000
CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139,000
N CYBER SPEEDWAY	TEL.
DAYTONA	L. 139,000
GALE RACER	L. 149,000
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139,000
GRAND CHASER	L. 99,000
GOTHA	L. 139,000
N MORTAL KOMBAT III	TEL.
MYST	L. 139,000
N NBA JAM TE	TEL.
N NHL ALL STAR HOCKEY	TEL.
PANZER DRAGON	L. 139,000
PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
N PRIMAL RAGE	TEL.
RACE DRIVING	L. 139,000
N RAYMAN	TEL.
N SEGA RALLY	TEL.
N SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
N THEME PARK	TEL.
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
VICTORY GOAL	L. 149,000
N VIRTUA COOP	TEL.
N VIRTUAL HYDLIDE	TEL.
VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
VIRTUA FIGHTER	L. 119,000
N VIRTUA FIGHTER II	TEL.
N VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
WING ARMES	L. 139,000
N WORLD WIDE SOCCER	TEL.

NEO GEO CD

L. 699.000

NEO GEO CD	
N AERO FIGHTERS 3	TEL.
AERO FIGHTERS 2	L. 79,000
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 119,000
ALPHA MISSION 2	L. 79,000
BASEBALL STAR 2	L. 59,000
BURNING FIGHT	L. 79,000
DOUBLE DRAGON	L. 119,000
FATAL FURY 2	L. 59,000
FATAL FURY 3	L. 119,000
FATAL FURY SPECIAL	L. 89,000
GALAXY FIGHT	L. 109,000
KING OF THE MONSTER II	L. 59,000
N PULSTAR	TEL.
PUZZLE BOBBLE	L. 109,000
SAMURAI SHODOWN II	L. 59,000
SAVAGE REIGN	L. 119,000
STREET HOOP	L. 59,000
SUPER SIDEKICKS 2	L. 59,000
SUPER SIDEKICKS 3	L. 119,000
N THE KING OF FIGHTER 95	L. 129.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 59,000
TOP HUNTER	L. 79,000
VIEW POINT	L. 59,000
WIND JAMMERS	L. 59,000

SONY PLAYSTATION EUROPEA

L. 749.000

SONY PLAYSTATION EUROPEA	
ACTUA SOCCER	TEL.
AIR COMBAT	L. 109,000
CYBER SLEED	L. 109,000
DESTRUCTION DERBY	L. 119,000
DISCWORLD	L. 109,000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109,000
NBA JAM TE	TEL.
NOVASTORM	L. 109,000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109,000
JUMPING FLASH	L. 109,000
POWER SERVE	L. 119,000
RAIDEN PROJECT	TEL.
RAPID RELOAD	L. 109,000
RAYMAN	TEL.
RIDGE RACER	L. 119,000
SHOCK WAVE	TEL.
STREET FIGHTER T.M.	L. 109,000
TEKKEN	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109,000
TRUE PINBALL	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
VIEW POINT	TEL.
WING COMMANDER III	TEL.
WIPE OUT	L. 119,000
WORMS	TEL.

SONY PLAYSTATION JAPAN

SONY PLAYSTATION JAPAN	
ACE COMBAT	L. 179,000
BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189,000
CYBER SLEED	L. 189,000
DRAGON BALLZ	L. 169,000
GUNDAM	L. 189,000
GUNNERS HEAVEN	L. 179,000
J. LEAGUE PRIME GOAL	L. 159,000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	L. 209,000
KING'S FIELD	L. 179,000
METAL JACKET	L. 159,000
NIGHT STRIKER	L. 169,000
PHILOSOMA	L. 169,000
RAYMAN	L. 189,000
RIDGE RACER	L. 179,000
STAR BLADE	L. 159,000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	L. 169,000
TEKKEN	L. 179,000
TOSHINDEN	L. 179,000
ZEITGEST	L. 189,000

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE

A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26

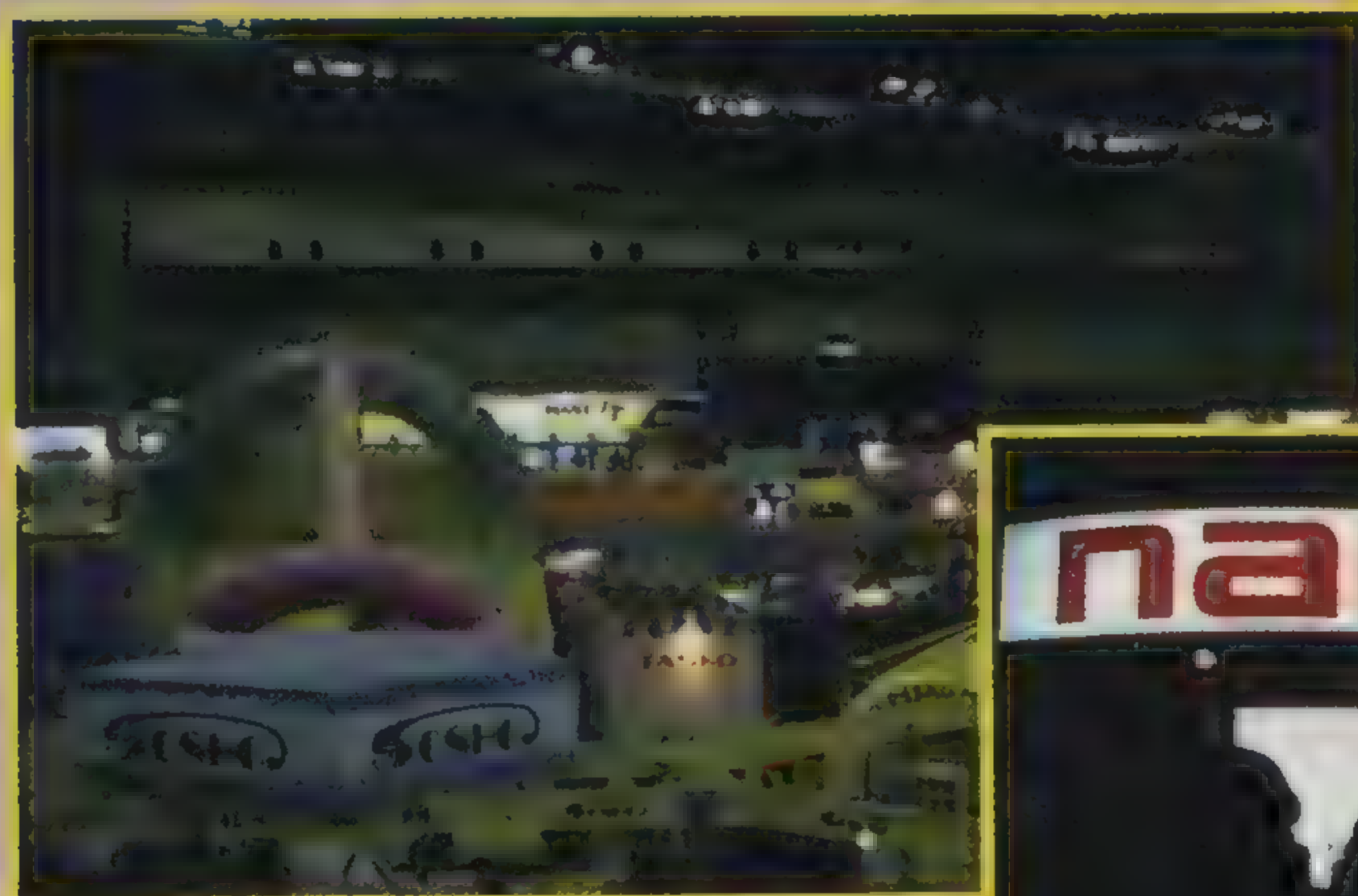
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ALLA FIERA DELL'EST

Il 13, 14 e 15 di settembre si è tenuto a Makuhari Messe, nella periferia di Tokio, il 33° Amusement Machine show, la fiera giapponese dedicata ai coin-op e sponsorizzata dalla JAMMA (Japan Amusement Machine Makers Association) a cui fa capo Mr. Nakayama, il presidente della Sega Enterprises.

Negli oltre 100 stand sono stati presentati gli arcade che raggiungeranno le sale giochi di tutto il mondo entro la fine del prossimo anno. La maggior parte degli espositori erano società giapponesi, a parte qualche piccola azienda specializzata in attrazioni particolari. A differenza dello scorso anno, non vi era alcun gioco di Realtà Virtuale, visto che la maggior parte dei produttori di coin-op, in particolare Taito e Sega, sembrano aver abbandonato questo genere di attrazioni. Forse perché non erano convinti da questo tipo di tecnologia, o forse perché era molto più facile fare quello che hanno fatto, ovvero realizzare giochi sviluppati sulla base di altri giochi. Per esempio, la Namco ha presentato due giochi fortemente ispirati a *Virtua Cop* e *Sega Rally*, mentre la Sega aveva in mostra due titoli sullo stile di *Cyber Sled* e *Cyber Cycles* della Namco...
Questo introduce anche l'altro elemento portante della fiera: la competizione tra Sega e Namco, che sembra farsi sempre più feroce. È iniziato tutto nel mondo dei coin-op e ora continua sulle console da casa, visto che i principali titoli per Saturn e PlayStation sono conversioni dei rispettivi coin-op delle due software house. È per questo motivo che il mercato degli arcade è così importante per il futuro di queste società, in particolare per la Sega. Tra l'altro, entrambe le case hanno sviluppato delle particolari schede basate sulle macchine da casa, che permettono una più facile conversione, si tratta della System 11 della Namco e della ST-V della Sega.

• Nicolasan

Una visione dall'alto degli allegri stand ammirabili all'AM show.

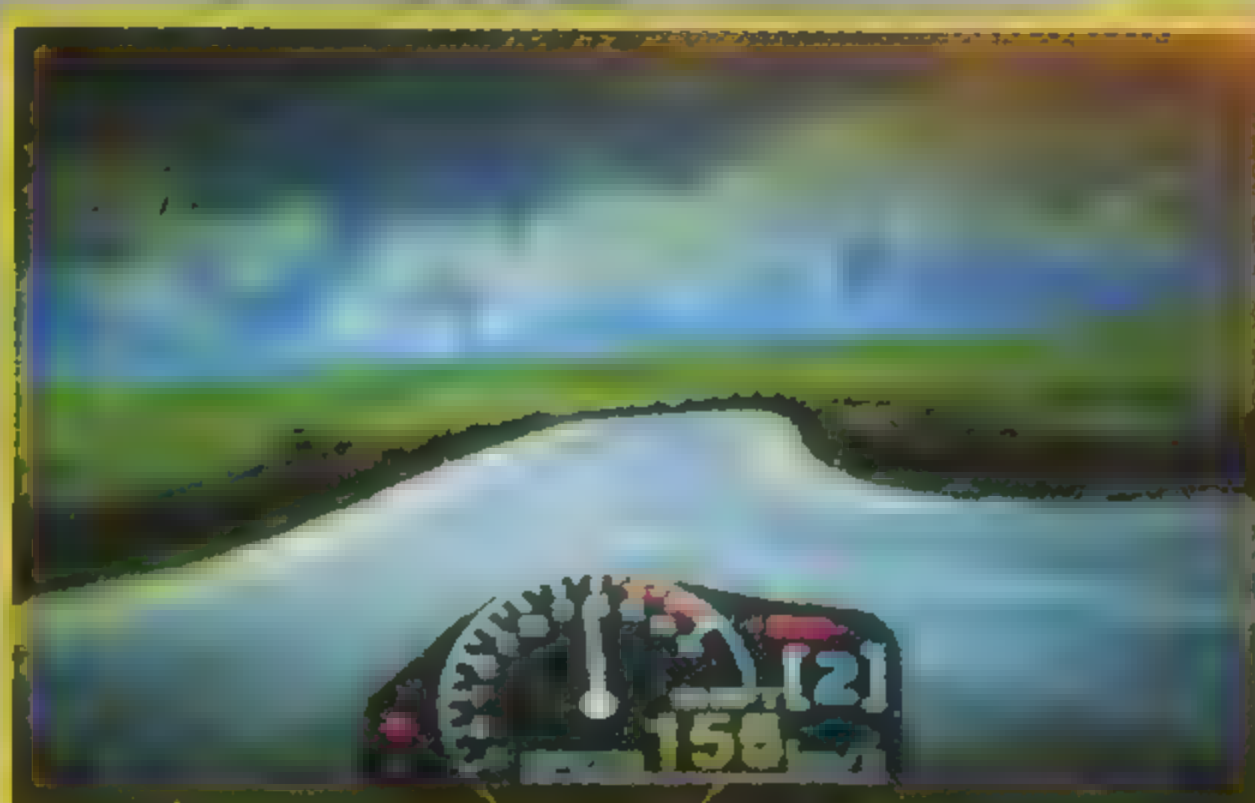
A lato potete ammirare una delle più stupide macchine da gioco presenti allo stand della Namco.

SEGA

MANX TT

La principale attrazione del 33° AM show è stato proprio lo stand della Sega e, in particolare, la parte dedicata a *MANX TT*, la nuova simulazione di super-moto del team AM3, gli autori di *Sega Rally*. Un camion era parcheggiato allo stand, da cui sono scesi otto cabinati collegati dell'ultima fatica della grande S, mentre due megaschermi presentavano un demo. Per tutta la durata della fiera gli spettatori hanno formato lunghe file davanti allo stand per poter provare il gioco. *MANX TT* era completo solo al 20%, ma la prima corsa era interamente giocabile, mentre il cabinato era finito al 70%, secondo Mr. Mizuguchi (lo stesso produttore di *Sega Rally*) bisognava ancora, infatti, finire di settare le risposte dei comandi. Questo significa che la sensazione di guida potrebbe essere completamente diversa una volta che il tutto sarà stato completato. La grafica, realizzata con i soliti poligoni ricoperti, è molto bella e, per quanto non fosse ancora completa, sembrava anche piuttosto dettagliata. Al contrario di *Cyber Cycles* i piedi del giocatore non toccano terra mentre si guida, si pilota la moto del cabinato esattamente come si piloterebbe una moto vera, utilizzando tutto il corpo per lanciarsi in "pieghe" al limite. Di conseguenza anche il gioco non è tra i più facili e immediati, bisogna prenderci la mano ma alla fine si ha la sensazione di guidare realmente. Sicuramente si rivelerà un ulteriore successo!

La moto del cabinato è realizzata in maniera molto realistica.

I cabinati di *MANX TT* erano istallati su un lungo TIR al centro della fiera.

Il gioco era completo al 20%, ma era possibile provare il primo tracciato.

Due spettatori della fiera in lotta per la prima posizione

SKY TARGET

Sempre basato sul Model 2 c'era *Sky Target*, uno sparatutto che vi permette di scegliere il vostro aereo tra un: F-14, F-15 S/MTD, F-16 C e un Rafale M. Lo stile di gioco ricalca quello del buon vecchio *Afterburner*, ma il giocatore non è libero di pilotare il suo mezzo visto che, come per *Starblade*, le sequenze e i movimenti sono tutti precalcolati, bisogna limitarsi ad abbattere gli aerei nemici che appaiono sullo schermo. Anche se non ci si riesce non ha molta importanza, tranne per alcuni che vanno assolutamente colpiti se si vuole avanzare nel gioco. La grafica è molto carina, anche se alcune texture applicate ai velivoli sono un po' scure e confuse. Alla fine di ogni schermo c'è il solito mega-boss finale, come solita è la possibilità di cambiare visuale. In definitiva ne risulta un titolo molto classico e non particolarmente interessante, infatti non ha riscosso molto successo allo stand...

VIRTUA COP 2

Nessuna reale innovazione neanche per *Virtua Cop 2*, grafica sempre carina ma nessuna reale sorpresa. I fondali e i personaggi sono molto più dettagliati e sofisticati e c'è un nuovo personaggio: un detective donna. Esattamente uguale, invece, il sistema di individuazione dei nemici più pericolosi, grazie al solito zoom automatico. Nel primo livello, chiamato "Big chase", il vostro compito è di arrestare un gruppo di gangster che stanno rapinando una gioielleria. Il secondo, "Save the mayor", vi vede impegnati nel salvataggio del sindaco dalle grinfie dei suoi rapitori, mentre l'ultimo, "Rail line shot out", è probabilmente quello meglio realizzato visto che si svolge sui vagoni di una metropolitana che, alla fine della sua corsa, vi porterà all'ombra di un enorme Zeppelin per lo scontro finale. Si può scegliere il proprio personaggio tra i tre Virtua-Cop (Micheal Hardy, James Cools e Janet Marshall) che lavorano per la Virtua-Police e combattono la malefica organizzazione criminale chiamata EVL. *Virtua Cop 2* è un ottimo gioco ma il suo unico problema è che uscirà in contemporanea con *Time Crisis*. Questa volta la Namco è davanti alla Sega.

Il seguito di *Virtua Cop* non entusiasmato particolarmente.

Janet Marshall è la nuova agente virtuale della virtua-police.

VIRTUA-ON

Sempre dal team AM3 arriva questo *Virtua-On*, che ricalca lo stile alla base di *Cyber Sled*. Si tratta di una battaglia tra robot ambientata in un arena chiusa. Si può scegliere tra tre diversi robot, ognuno dei quali ha differenti armi e differenti movimenti, elementi che rendono molto divertente provare tutte le varie possibilità. L'azione è molto frenetica e ogni robot, oltre ad attaccare utilizzando le tante armi a disposizione dagli effetti veramente devastanti e scenografici, deve anche pensare a difendersi utilizzando i molteplici elementi disposti sull'area di gioco. Anche la telecamera è molto attiva e l'inquadratura cambia davvero spesso e questo, oltre a contribuire alla spettacolarità del prodotto, fa apparire il gioco molto veloce. Il gioco era istallato su un doppio cabinato e ha riscosso soltanto pareri favorevoli, probabilmente *Virtua-On* si rivelerà un grande successo.

Sky Target, il nuovosparatutto Sega sulla falsariga di *Afterburner*.

La grafica molto spettacolare caratterizza tutte le ultime produzioni targate Sega.

L'ottima grafica e la grande giocabilità

Virtua-On è la risposta della Sega a *Cyber Sled* della Namco.

ST-V

Per la nuova scheda ST-V compatibile con il Saturn sono stati presentati due giochi: *Sand All*, sviluppato dal team AM1, e *Funky Head Boxers*, sviluppato dal team AM3. Il primo, tipicamente giapponese, raggruppa diversi giochi da tavolo giocabili in compagnia degli amici, mentre nel secondo impersonate un pugile dalla testa a cubo mappata con una faccia. Questi due titoli non sono pensati appositamente per il mondo dei coin-op, e sicuramente riscuoteranno un maggior successo una volta che saranno stati convertiti per Saturn.

I titoli che si basano sulla nuova scheda ST-V sono facilmente convertibili per Saturn. L'immagine mostra il demenziale Funky Head Boxers.

SATURN

La Sega ha colto l'occasione per presentare anche alcuni dei nuovi titoli in uscita per Saturn, benché questa fiera non fosse direttamente dedicata alle console da casa. In particolare spiccava l'ultima versione, tuttavia non ancora definitiva, di *Virtua Fighter 2*. Sono stati aggiunti vari particolari non presenti nella precedente versione come le ombreggiature sulle facce, le sequenze di vittoria e sconfitta e ulteriori dettagli grafici negli sguardi dei lottatori, ora molto più minacciosi e realistici. Keiji Okayasu, il capo del team AM2 che sta lavorando al progetto, ha dichiarato che il gioco è completo al 40%, che tutti gli attacchi speciali di tutti i personaggi sono disponibili e che ora stanno lavorando sulla velocità del gioco, per il momento ancora troppo bassa. I dettagli mancanti riguardano le dita, i capelli e la posizione della testa durante gli attacchi. La versione finale dovrebbe essere in vendita in Giappone per dicembre. Era inoltre possibile giocare a *Sega Rally*, *Hang-On '95* e *Virtua Cop*, ovviamente sempre per Saturn.

NAMCO

DIRT DASH

La simulazione di rally della Namco è *Dirt Dash* che, come abbiamo già detto, è decisamente ispirato a *Sega Rally* e si pone come suo diretto concorrente, almeno per quanto riguarda è coin-op. Il gioco è suddiviso in cinque livelli ambientati in diverse parti del mondo e caratterizzati da diverse superfici, come asfalto, fango, sabbia, neve... Varia anche la tenuta di strada e gli ostacoli che si possono incontrare, che vanno dalla semplice strada dissestata a veri e propri massi che ostruiscono la via. Inoltre, il giocatore può scegliere tra due veicoli decisamente diversi tra loro: una macchina sportiva e un enorme 4X4. Per il momento sono disponibili solo questi ma al momento della commercializzazione ci saranno altre auto selezionabili. Infine, da segnalare due specchietti retrovisori per tenere sempre sotto controllo gli inseguitori, due visuali, da dentro e da dietro la macchina, e dei piccoli compressori che hanno il compito di trasmettere al pilota le sensazioni di un vero rally. Benché il gioco presenti diversi elementi interessanti, graficamente perde decisamente il confronto con il titolo Sega.

Dirt Dash della Namco, immagine di gioco (sopra) e cabinato (a destra).

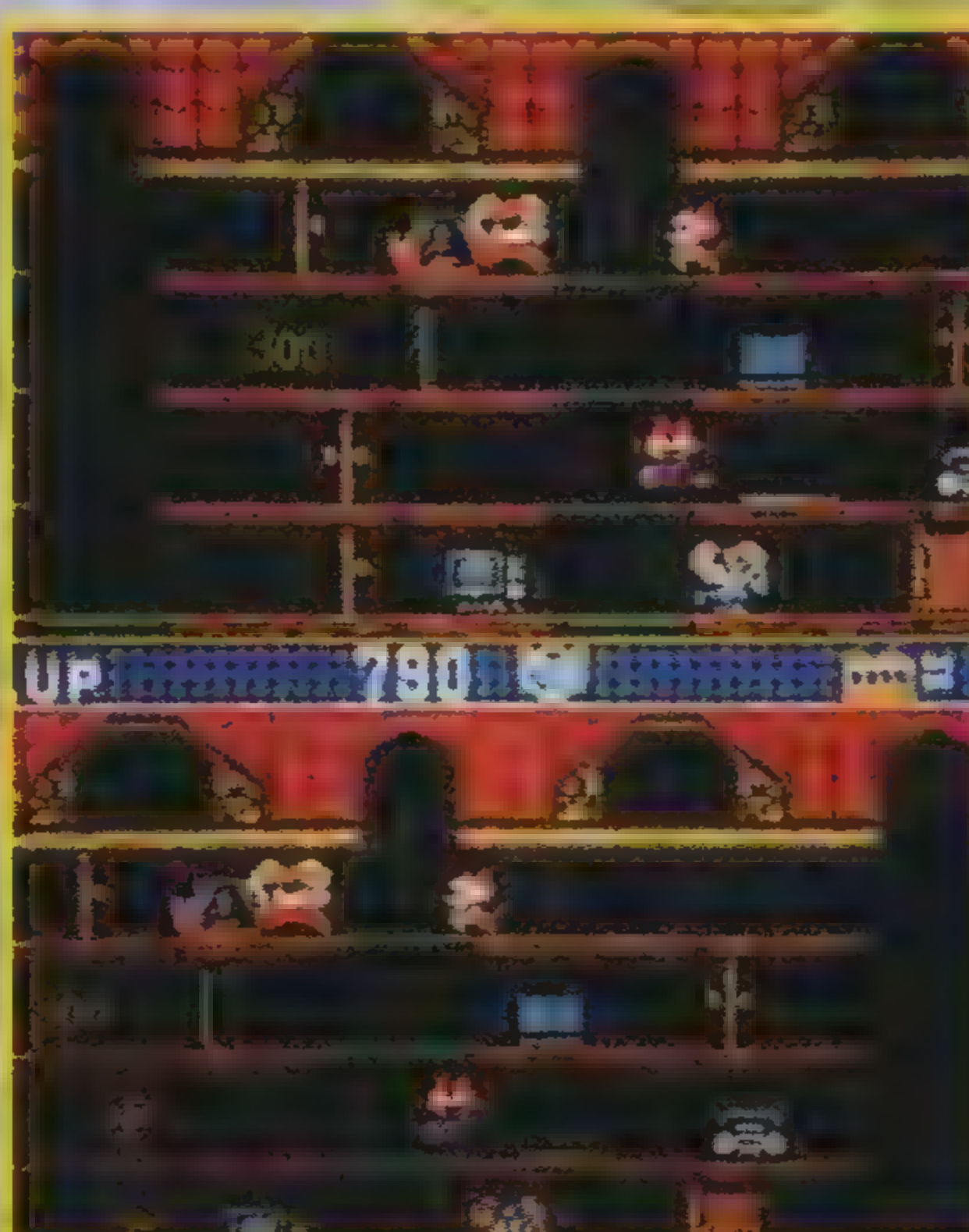
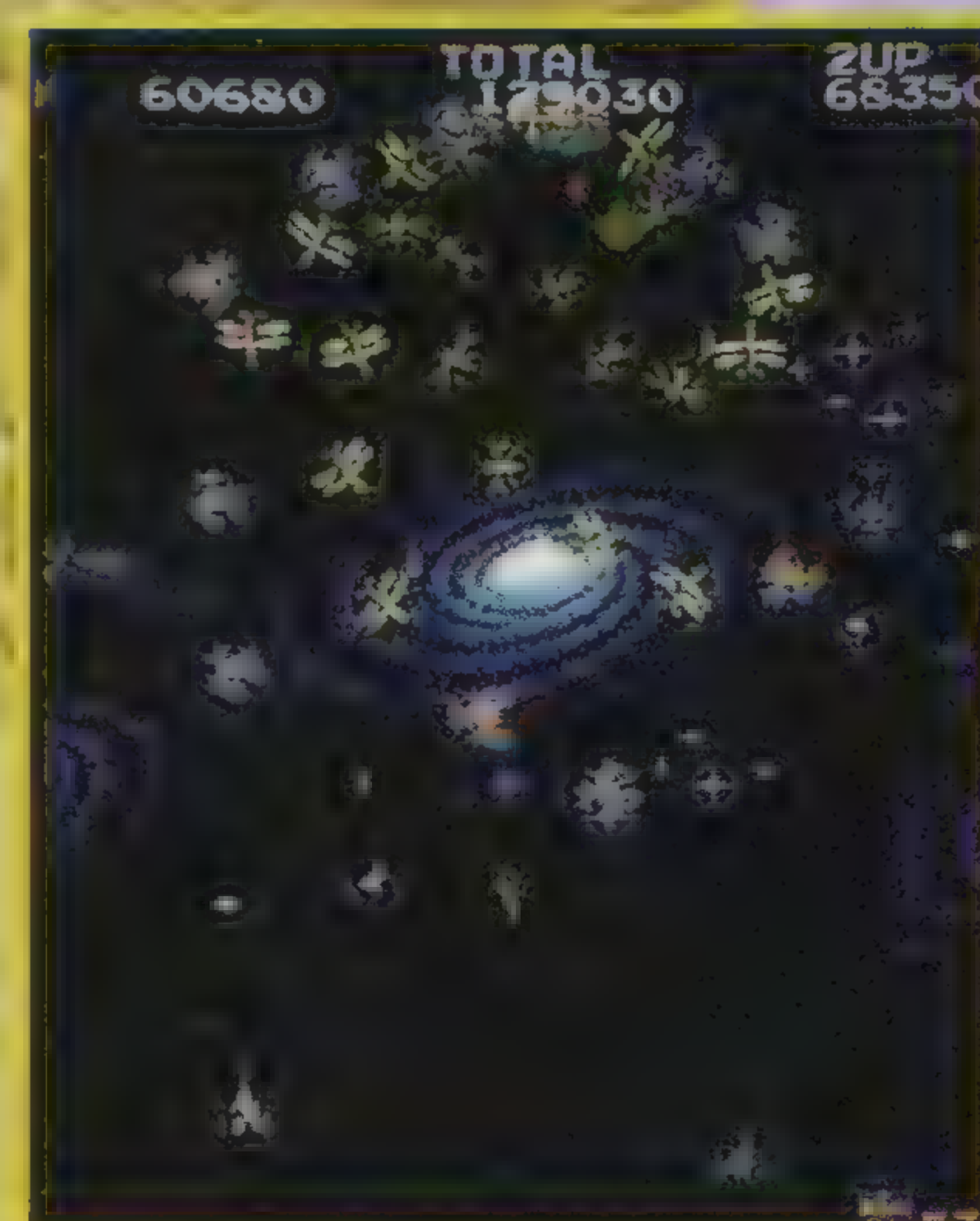
La seconda macchina selezionabile è questo ingombrante 4X4.

Dirt Dash graficamente non è al livello di *Sega Rally*.

Un'inquadratura di profilo della veloce auto-sportiva.

SYSTEM 11

La Namco ha presentato anche tre giochi per System 11, la nuova scheda a basso costo totalmente compatibile con la PlayStation. Su PSX potremo, quindi, presto giocare a: *Namco Classic Collection* (che contiene tre vecchi successi come *Galaga*, *Xevious* e *Mappy*), *AREA 51* e *Soul Edge* (per sapere qualcosa di più su questo picchiaduro vi rimando a pag. 36).

Xevious è uno dei più divertenti sparatutto di sempre.

Un'immagine di *Mappy*, terzo titolo della *Namco Classic Collection*.

Galaga è un altro di quei titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi.

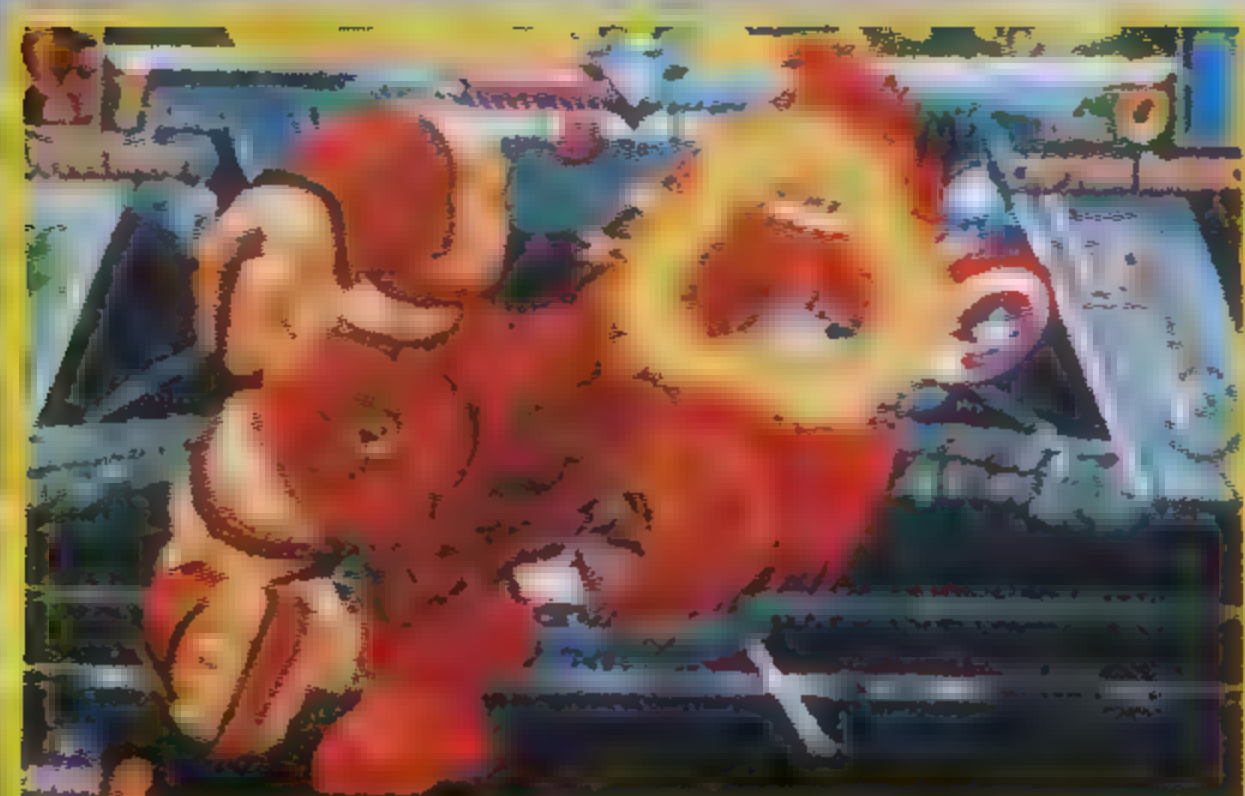
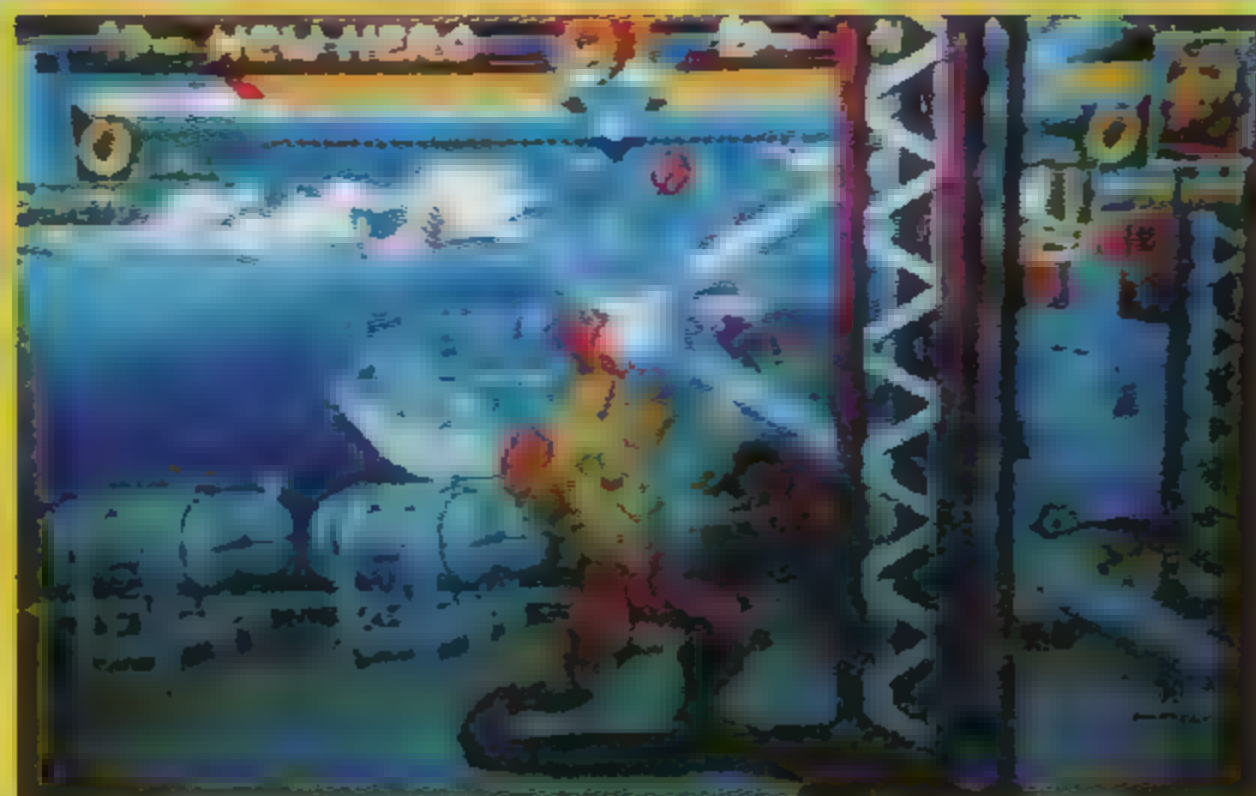
TIME CRISIS

Time Crisis è l'altro esempio della voglia di plagiare della Namco, tuttavia questa volta è riuscita a superare il maestro. L'anno scorso la Sega distribuiva *Virtua Cop* in Giappone e ora è un coin-op molto famoso nelle sale giochi di Tokyo e anche qui da noi. Grazie all'introduzione degli ambienti tridimensionali sono riusciti a far diventare un grande successo un gioco dallo stile classico. La Namco ha quindi pensato bene di utilizzare la stessa tecnica: movimenti di camera che simulano i movimenti degli occhi del giocatore che scrutano la zona, azione frenetica, ostaggi da non colpire, ambientazioni molto realistiche... Si possono anche trovare gli stessi criminali che indossano occhiali da sole (questo perché sembra che gli sviluppatori non siano riusciti a realizzare degli occhi abbastanza realistici). La novità, invece, è rappresentata da un pedale, simile a quello del freno. Ogni volta che il giocatore lo spinge, si può nascondere per proteggersi dai colpi nemici, rimanendo fuori dalla loro portata fino a quando non lo rilascia. Questo pedale cambia considerevolmente il modo di giocare visto che, dopo una breve occhiata alla disposizione dei nemici, ci si può nascondere, quindi riapparire, sparare e nascondersi di nuovo, fino a quando non si è riusciti a uccidere tutti i criminali. Inoltre, i movimenti sono molto ben realizzati e i nemici sono ben più aggressivi rispetto a quelli di *Virtua Cop*, ovvero dispongono di una maggiore potenza di fuoco. In definitiva anche la giocabilità risulta migliore rispetto al titolo Sega, benché anche nel caso di *Time Crisis* non si tratti di ambienti 3D reali, visto che tutti i movimenti sono precalcolati, lasciando al giocatore solo l'obbligo di concentrarsi sullo sterminio totale. Il giocatore, tuttavia, può anche scegliere tra due differenti modi di gioco: nello "story mode" bisogna salvare la figlia del presidente che è stata rapita dai soliti terroristi cattivi, mentre nell'"attack mode" bisogna uccidere il maggior numero di persone nel minor tempo possibile. In questo modalità il giocatore non può essere ucciso deve solo combattere contro il tempo, cercando di finire quattro livelli il più in fretta possibile. Questa volta la Namco ha fatto davvero centro e grazie alle notevoli migliorie apportate è riuscita a dare nuova linfa a questo genere, difficilmente tornerete a giocare a *Virtua Cop* o *Virtua Cop 2* dopo aver giocato a *Time Crisis*.

Gli occhiali neri nascondo la mancanza delle pupille.

Le ambientazioni di *Time Crisis* sono molto spettacolari.

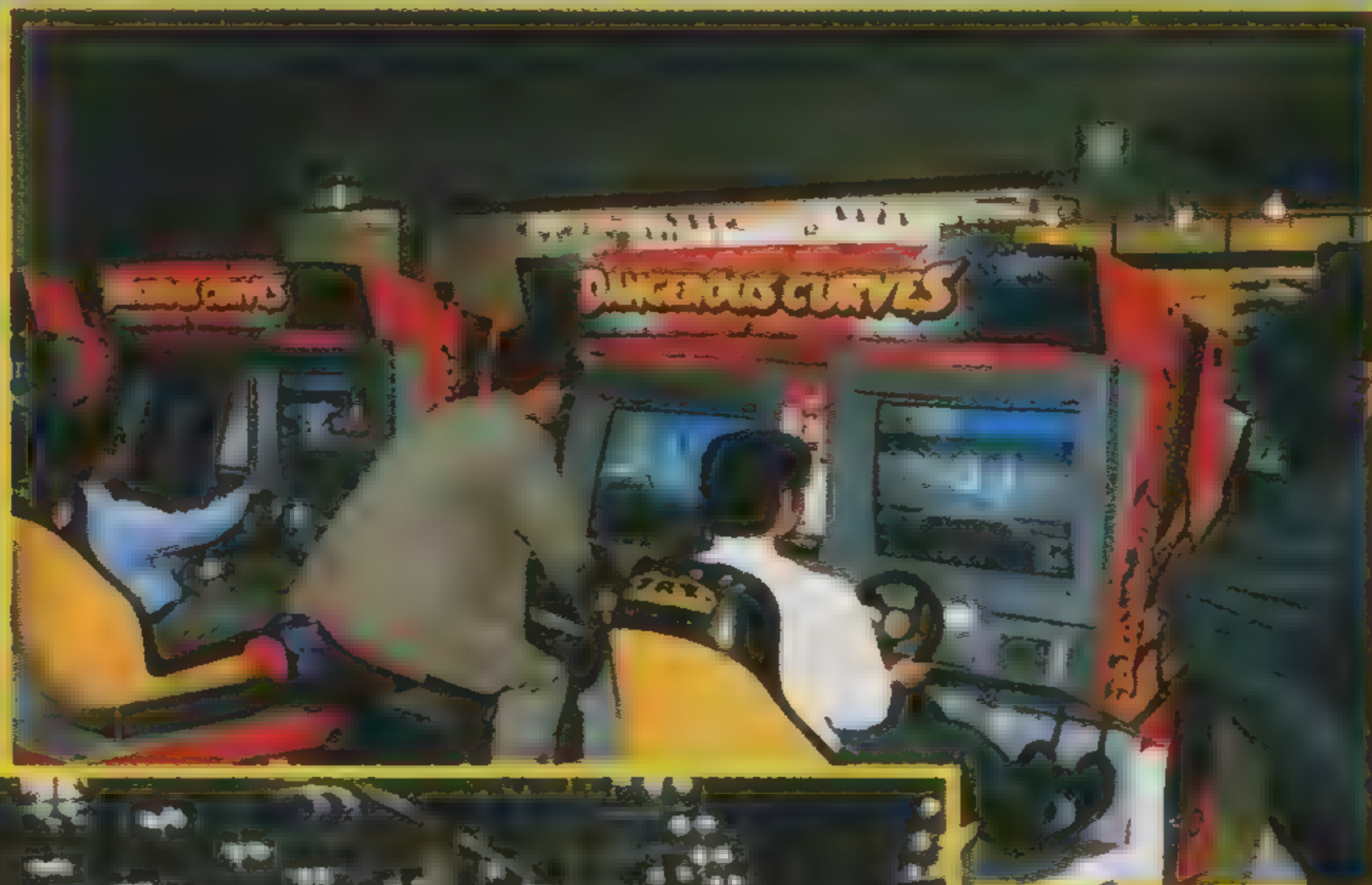
CAPCOM

Lo stand Capcom ruotava intorno a *Toh Shin Den 2* (di cui potete trovare lo speciale sul numero di ottobre di GP). La versione coin-op dovrebbe uscire poco prima della versione PlayStation, entrambi i giochi sono stati realizzati dalla Tamsoft, la stessa casa, specializzata in arcade, che ha realizzato il primo episodio, distribuito dalla Takara. Si potrà scegliere tra undici differenti personaggi, otto originali e tre nuovi. Abbiamo potuto verificare dei notevoli miglioramenti grafici, in particolare, c'è uno stage ambientato in un night club dove le luci lampeggianti gettano delle ombre molto scenografiche sul pavimento, creando una notevole atmosfera.Secondo titolo di punta era *Marvel Super Heroes*, tutti i super eroi Marvel sono presenti in questo picchiaduro classico, ma graficamente molto ben realizzato. Gli attacchi speciali sono impressionanti, inoltre, i fondali cambiano all'interno di uno stesso stage ed è possibile interagire con loro.
Altri titoli che meritano una breve descrizione erano *19XX*, ultimo episodio della serie "1900" dove ai comandi di un P-38 o di un Mosquito bisogna cimentarsi in un classico sparatutto, e *Rockman the Power Battle*, che rispetta fedelmente i canoni della serie.

Si può facilmente costatare l'enormità degli sprite di *Marvel Super Heroes*.

Un'altra immagine del nuovo picchiaduro Capcom ispirato agli eroi Marvel.

19XX è l'ultimo episodio della serie di sparatutto "1900" della Capcom.

La grafica non è niente di particolare, ma l'azione è frenetica come sempre.

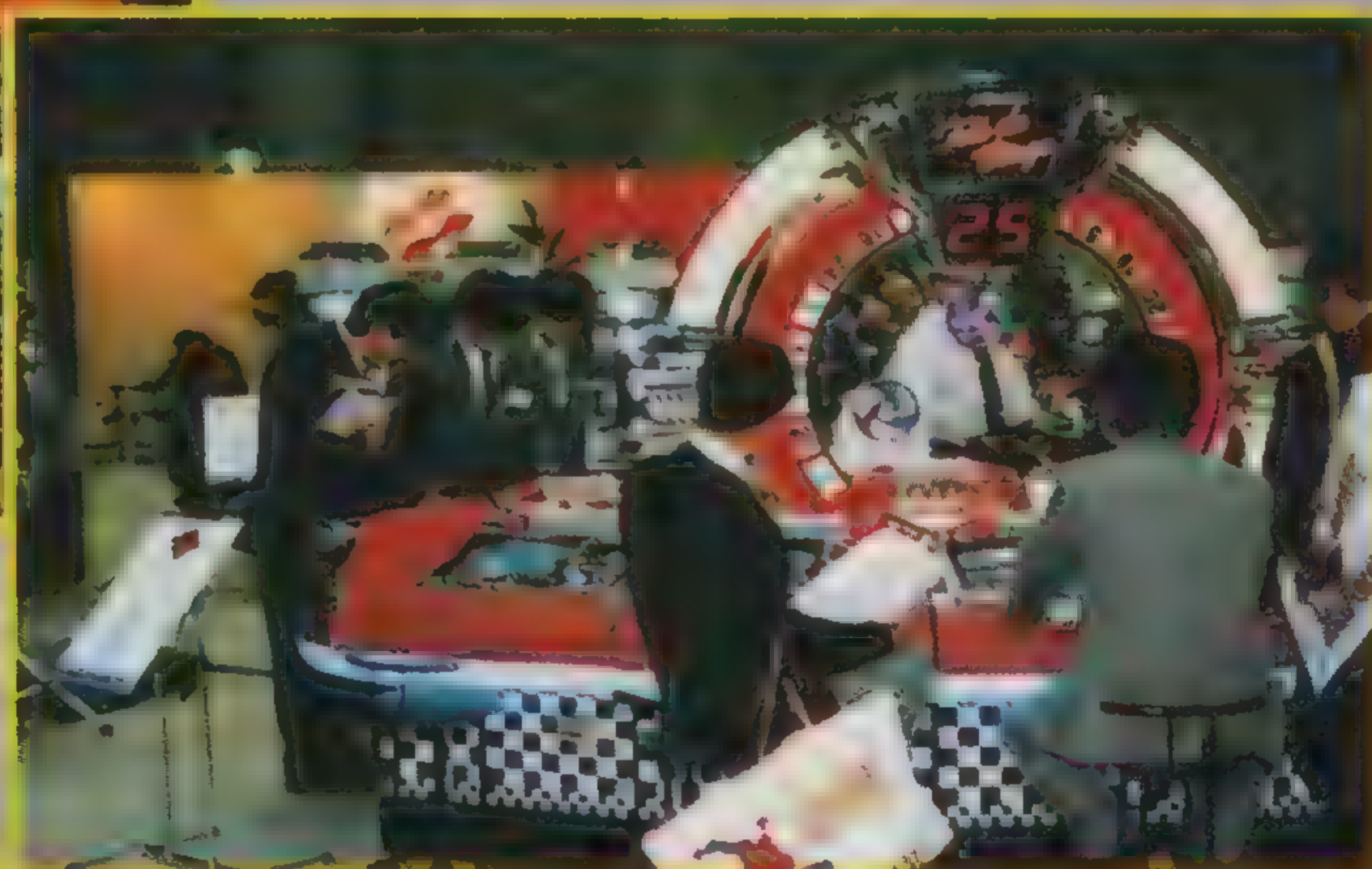
TAITO

La Taito ha presentato per l'ennesima volta *Dangerous Curves*, un gioco che era già presente all'AOU di sei mesi fa. Tuttavia, in mostra c'era anche *Dekirindan*, uno sparatutto verticale ambientato in varie epoche per uno o due giocatori. Il giocatore può scegliere il suo velivolo tra tre differenti: un biplano, un aeroplano e un caccia spaziale e si possono scegliere anche le armi da utilizzare. Ovviamente questo clone di *Raiden* presenta una moltitudine di oggetti da raccogliere come bonus, missili a ricerca, napalm, razzi e bombe, ma malgrado le scarse innovazioni è un titolo molto giocabile e graficamente ben curato. Altro titolo di un certo richiamo era *Puzzle Bubble 2*, che aggiunge alla precedente versione alcune innovazioni. Ora i piccoli draghetti possono lanciare bolle metalliche, bolle stelle, bolle ostruenti e blocchi ostruenti. Infine c'era *City Driver*: a bordo di una nave spaziale si vola in un'arena futuristica ricca di edifici. La giocabilità non è un granché e neanche la grafica.

Sullo sfondo potete ammirare lo stand della Taito.

SNK

Quest'anno la SNK non ha presentato molti nuovi giochi. Allo stand era possibile giocare a *Gookaiser*, un picchiaduro tradizionale realizzato dalla Technos Japan, già disponibile in Giappone, *Sonic Wings 3*, che presenta qualche nuovo schermo ma niente di più, e *Metal Slug*. Quest'ultimo è un divertente sparatutto orizzontale, ricco di simpaticissimi personaggi. Lo stile di gioco è quello di *Gunstar Heroes* mentre i fondali ricordano i cartoni animati. Il protagonista principale usa diversi tipi di veicoli per progredire nel gioco, come carriarmati, biciclette, aeroplani... Durante tutto il gioco dei buffi aerei e degli strani omini fanno la loro comparsa rendendo il gioco, che è ambientato durante un'imprecisata guerra, molto divertente e piacevole.

KONAMI

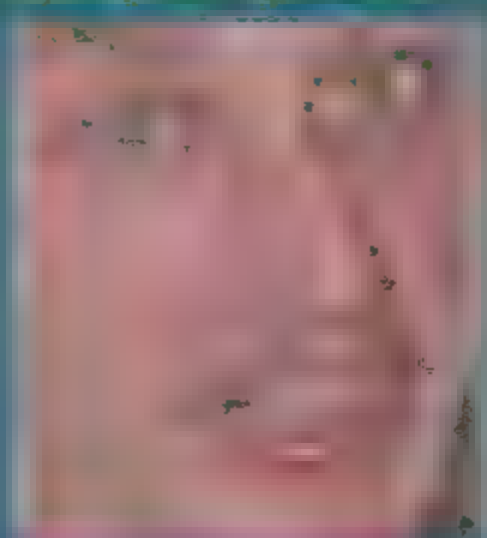
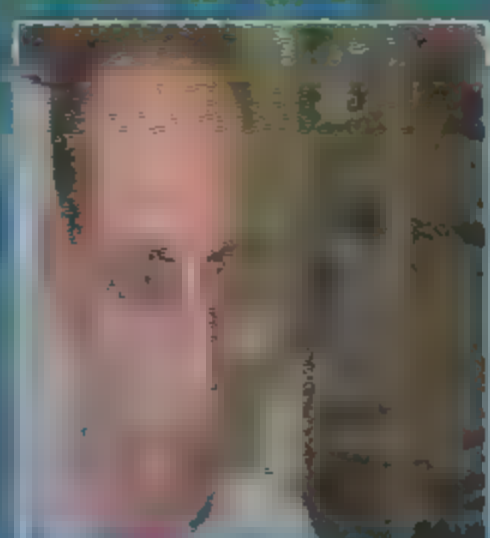
La Konami aveva nuovamente in mostra *Speed-King* e altri due nuovi giochi: *Midnight Run* (*Road Fighter 2*) e *Henry Explorers*. *Midnight Run* è un bel gioco di guida a bordo di auto sportive che si svolge interamente di notte. Sono disponibili due visuali, da dentro e da fuori la vettura (come in *Ridge Racer*) ma, per quanto il controllo sia buono, non è all'altezza del titolo Namco. La grafica è molto bella e colorata e l'area di guida è decisamente ampia, vi si possono incontrare diversi tipi di veicoli, dai camion alle motociclette. Per quanto riguarda *Henry Explorers*, si tratta di un altro gioco in stile *Virtua Cop*. Tuttavia non c'è traccia di poligoni e ambienti 3D, è un classico spara-al-cattivo in grafica bitmap. Anche l'azione non presenta nuovi spunti e alla fine risulta un titolo abbastanza noioso, anche perché talvolta lo schermo si satura di colpi e risulta piuttosto difficile capire a cosa si stia sparando... Per uno o due giocatori.

Midnight Run è un'ennesima simulazione di guida.

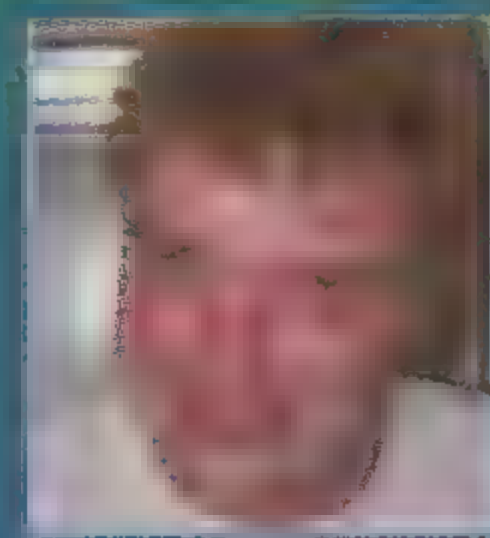
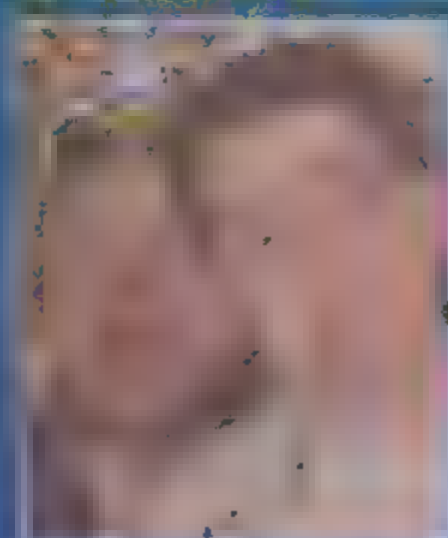
Henry Explorers è un classico sparatutto in stile *Virtua Cop*, ma senza la grafica poligonale.

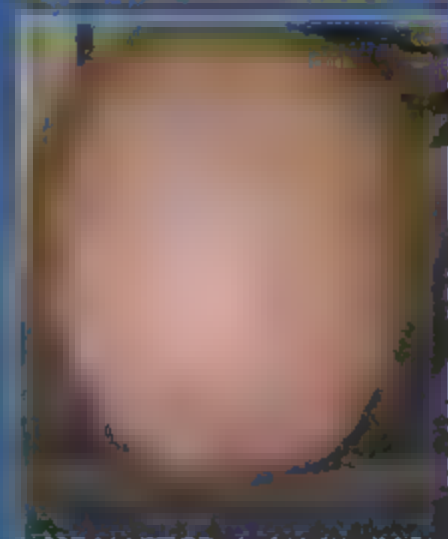
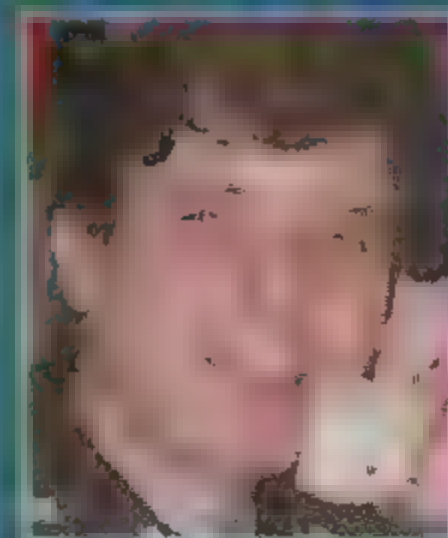
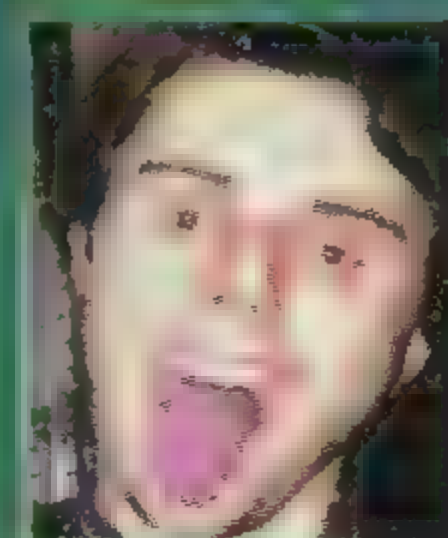
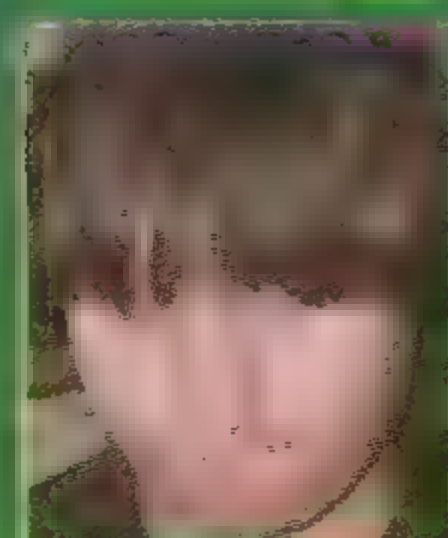
Le standiste della Konami mentre si dilettano nella presentazioni di alcuni nuovi titoli.

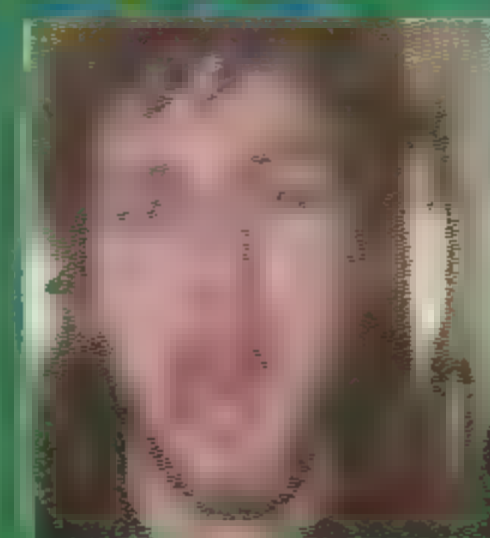
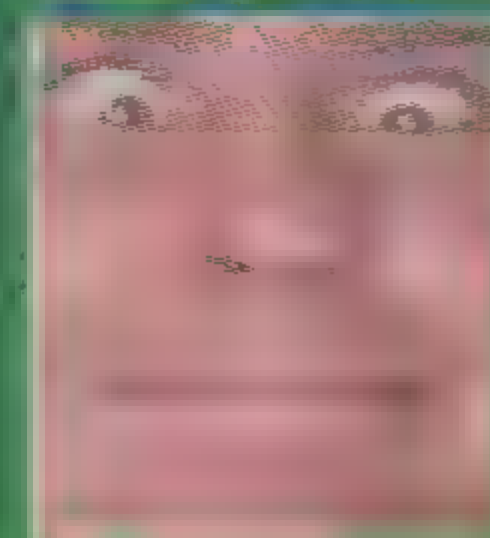
PROVE

GUARDATI ALLE SPALLE

Tutti gli eroi hanno qualcuno che, sia pure nell'ombra, dà loro una mano. Chi sono i personaggi più sfigati che i nostri redattori preferiscono?

DUPONT
Milou (il cagnolino di Tin Tin)

KRULL
Luigi (il fratello del più famoso Super Mario)

AIR
Groucho (l'assistente di Dylan Dog)

RANDOM
Cico (il fedele compagno di Zagor)

TRUST
Gianni (del duo comico Gianni e Pinotto)

APECAR
Flip (il fedele cane di Eta Beta)

SCARLET
Chewbecca (il pelosissimo copilota di Han Solo)

PADDY
Peppino de Filippo ("mitica" spalla di Totò)

MADOC
Bubu (il piccoletto eterno compagno di Yoghi)

VORDAK
Igor (Marty Feldmann del film "Frankenstein Junior")

PENTOTHAL
Ataru Moroboshi (il "tesoruccio" di Lamù)

STYLZ
Robin (il giovane mascherato del dinamico duo)

GEARLOOSE
Enzo Cannavale (spalla del mitico e mai abbastanza compianto Bombolo)

ORWELL 2000
Rocco Siffredi (magnifica spalla, e non solo, di [illegible])

PICCHIADURO

Casa: DI RIPOSO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

SUPER NES

ANDRE AGASSI TENNIS

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

75

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

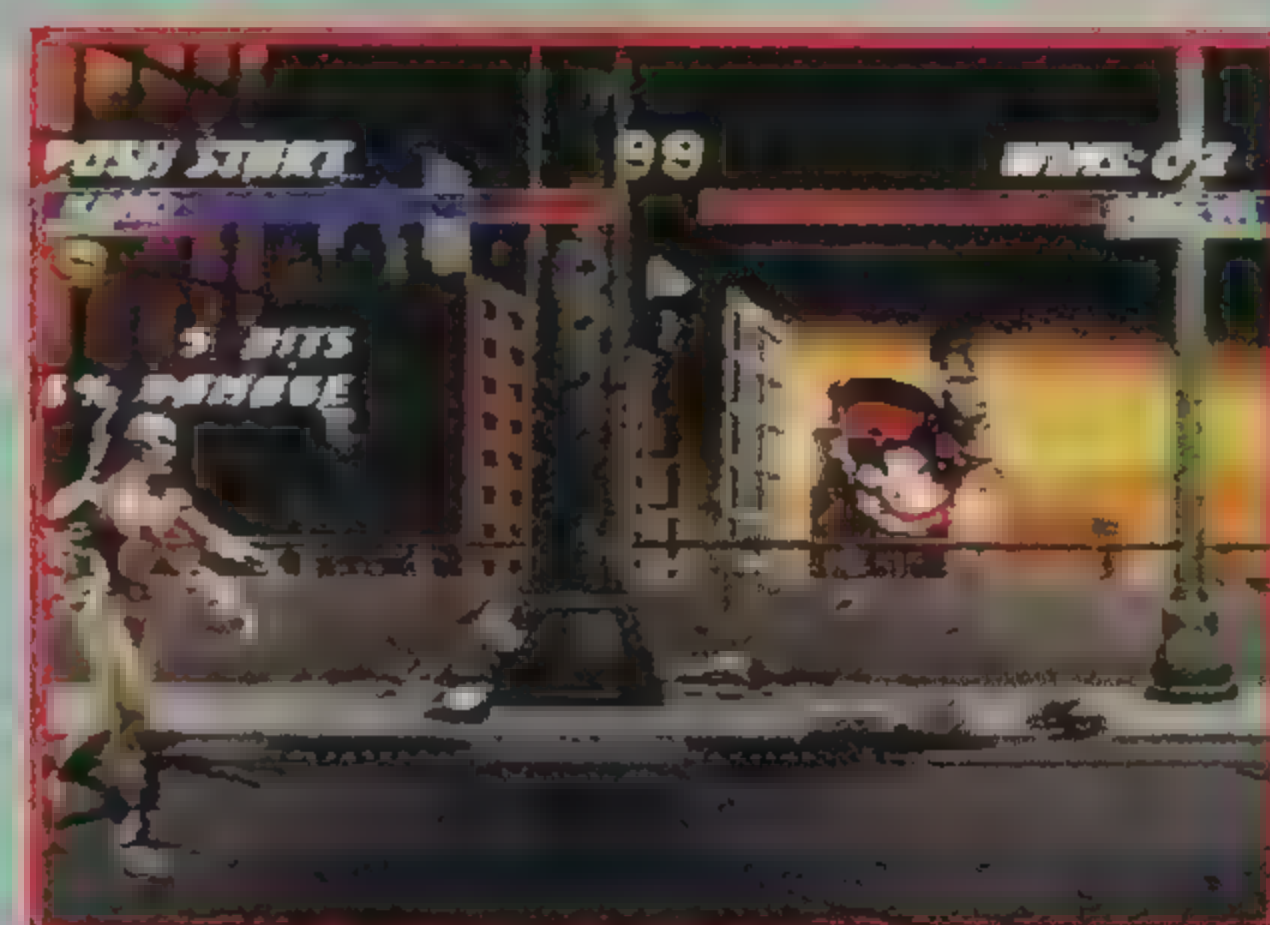
AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

Casa: WILLIAMS/SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

Un anno fa, quando la conversione per console da casa di *MKII* apparve nei negozi di mezza Europa, tutti gridarono al miracolo. In quella piccola cartuccia era stato riversato tutto quello che l'incredibile coin-op conteneva: mosse, personaggi, segreti e molto altro ancora. Già a quel tempo, però, circolavano voci sulla realizzazione di un terzo episodio ancora più bello e sanguinolento (caratteristica vincente di tutta la serie) dei primi due. Queste voci si concretizzarono poi nei primi mesi di quest'anno e cominciarono a diffondersi un po' dovunque immagini, storie, fantasie su quello che avremmo trovato in *MK3*. Si era insomma creata un'atmosfera che solo un gioco di questa serie poteva creare: tutti i giocatori che già avevano amato il secondo episodio stavano infatti pregustando la ricerca senza fine per trovare le famose fatality (vero punto di forza del gioco, anche se sembra incredibile) e i diversi personaggi segreti, sicuramente contenuti nel gioco. Quando finalmente il coin-op venne distribuito (in Italia lo abbiamo potuto vedere pochissimo a causa del costo decisamente elevato) si scoprì che le aspettative non erano state deluse e sicuramente ci si trovava davanti all'episodio più bello di tutta la serie. Alla Williams avevano infatti pensato di rendere reali alcune delle voci più insi-

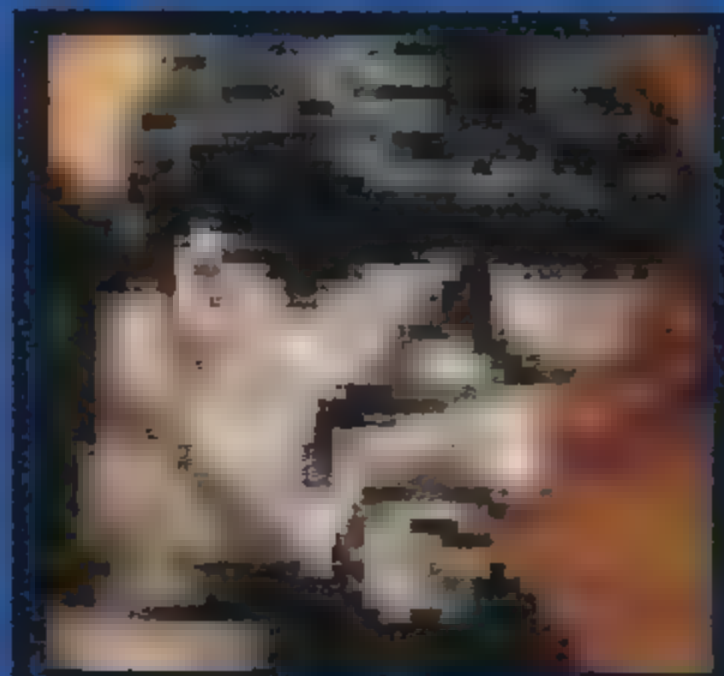
Combattere Motaro è una delle prove più difficile che dovrete affrontare.

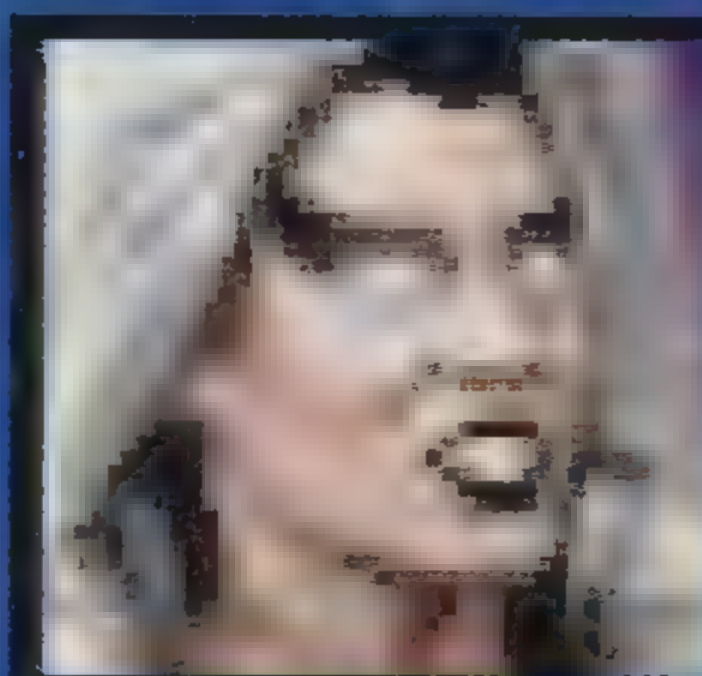
MK3

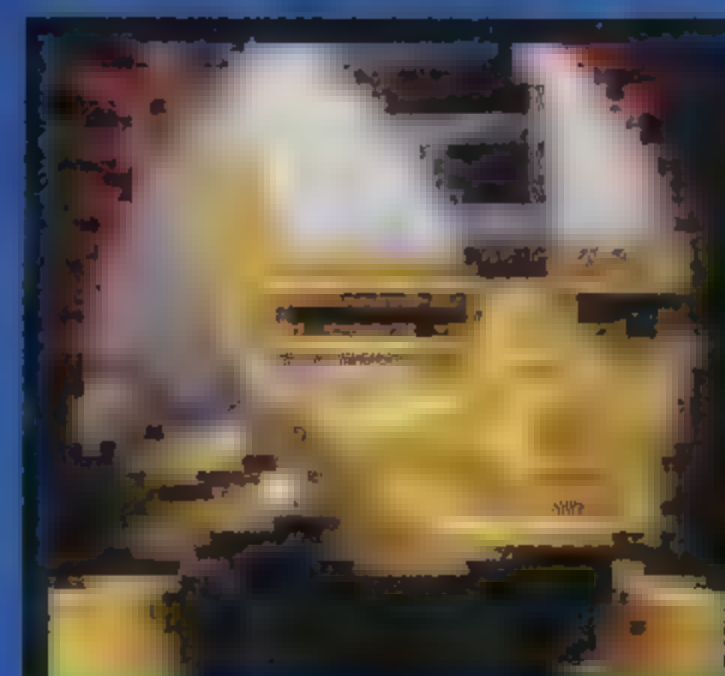
Il Tornado Spin di Kabal è una delle mosse più divertenti.

Alla fine di una Combo viene visualizzato il numero dei colpi e i danni.

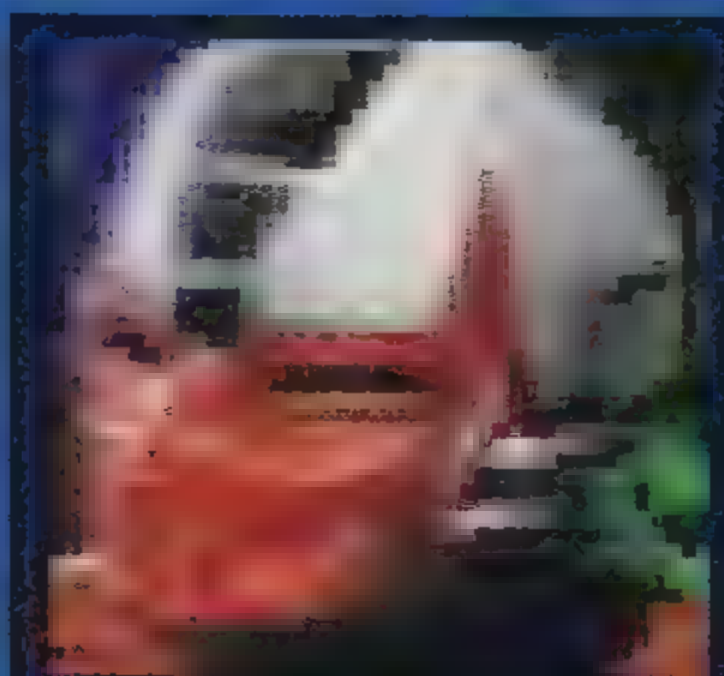
GLI SGHERRI DEL MALE

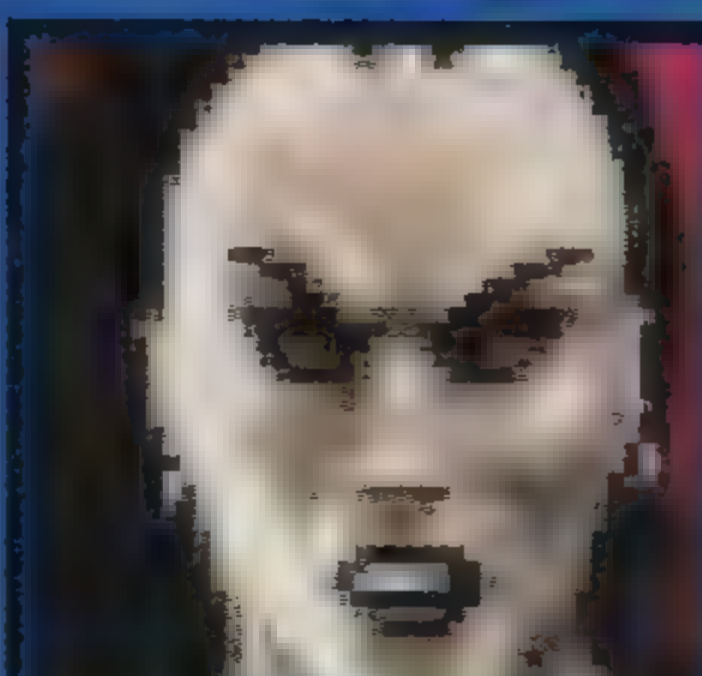
In *Mortal Kombat 3* ci sono sei personaggi che appartengono alle truppe del male, pur non essendo tutti direttamente collegati a Shao Khan. Ognuno comunque ha dei propri motivi per partecipare a questo torneo.

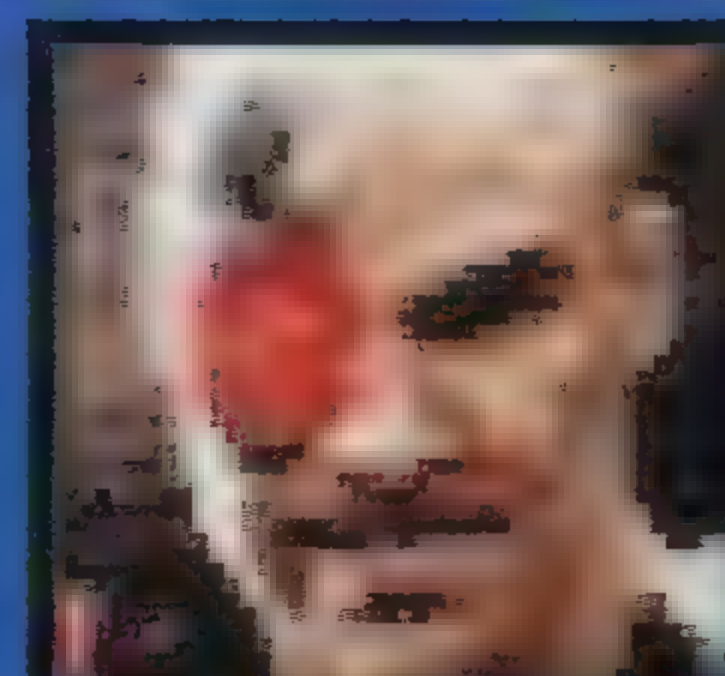
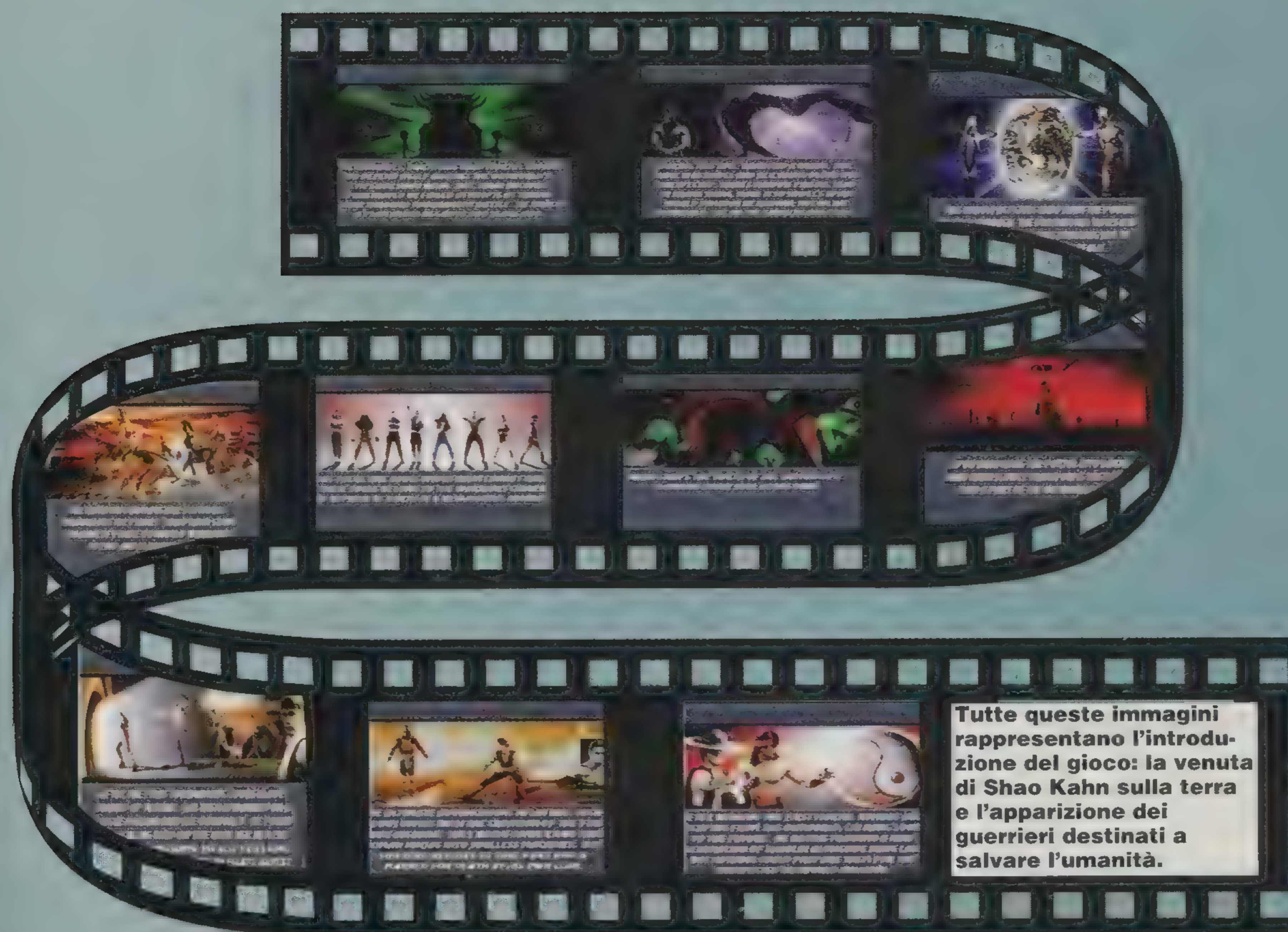
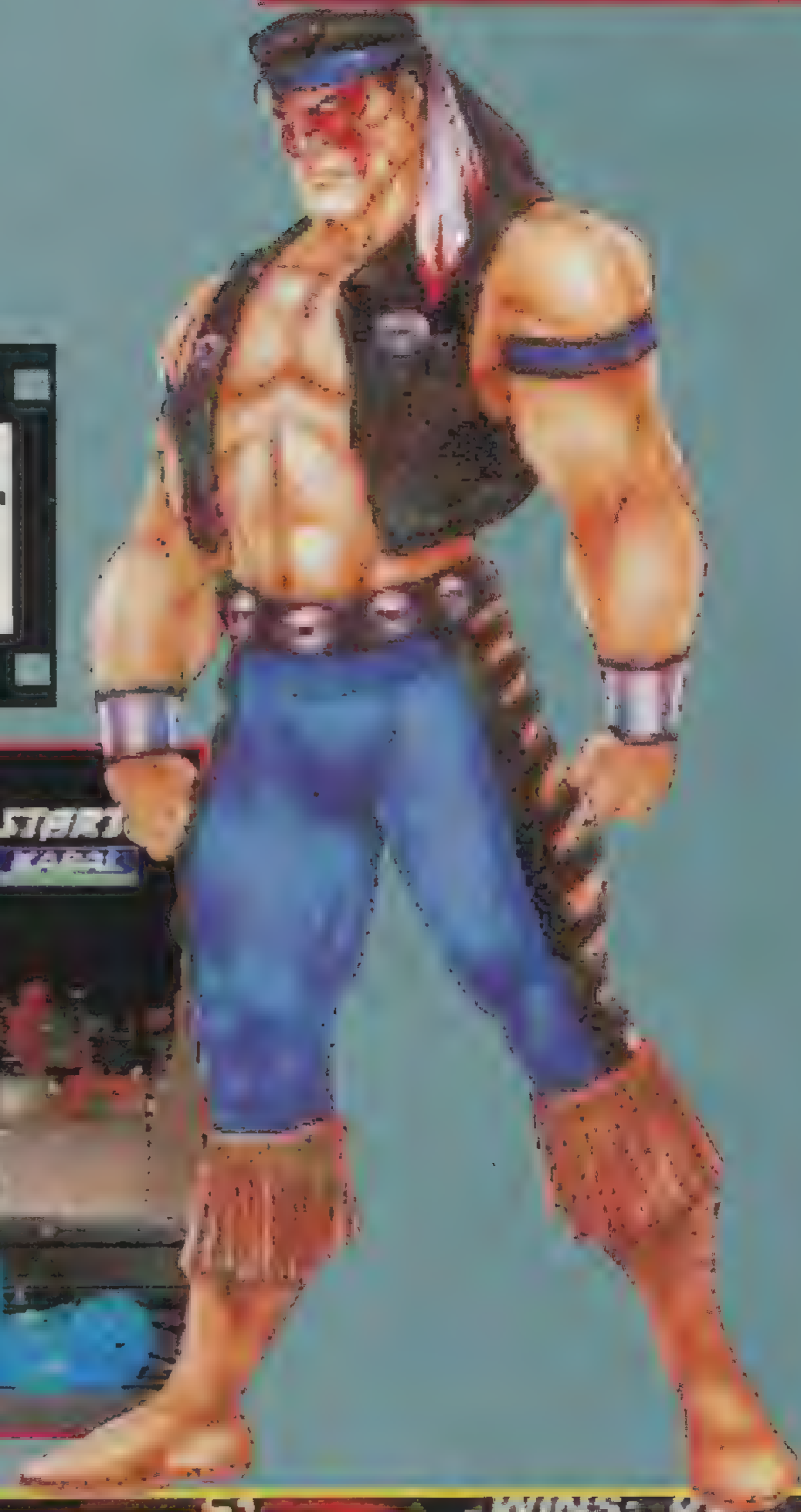
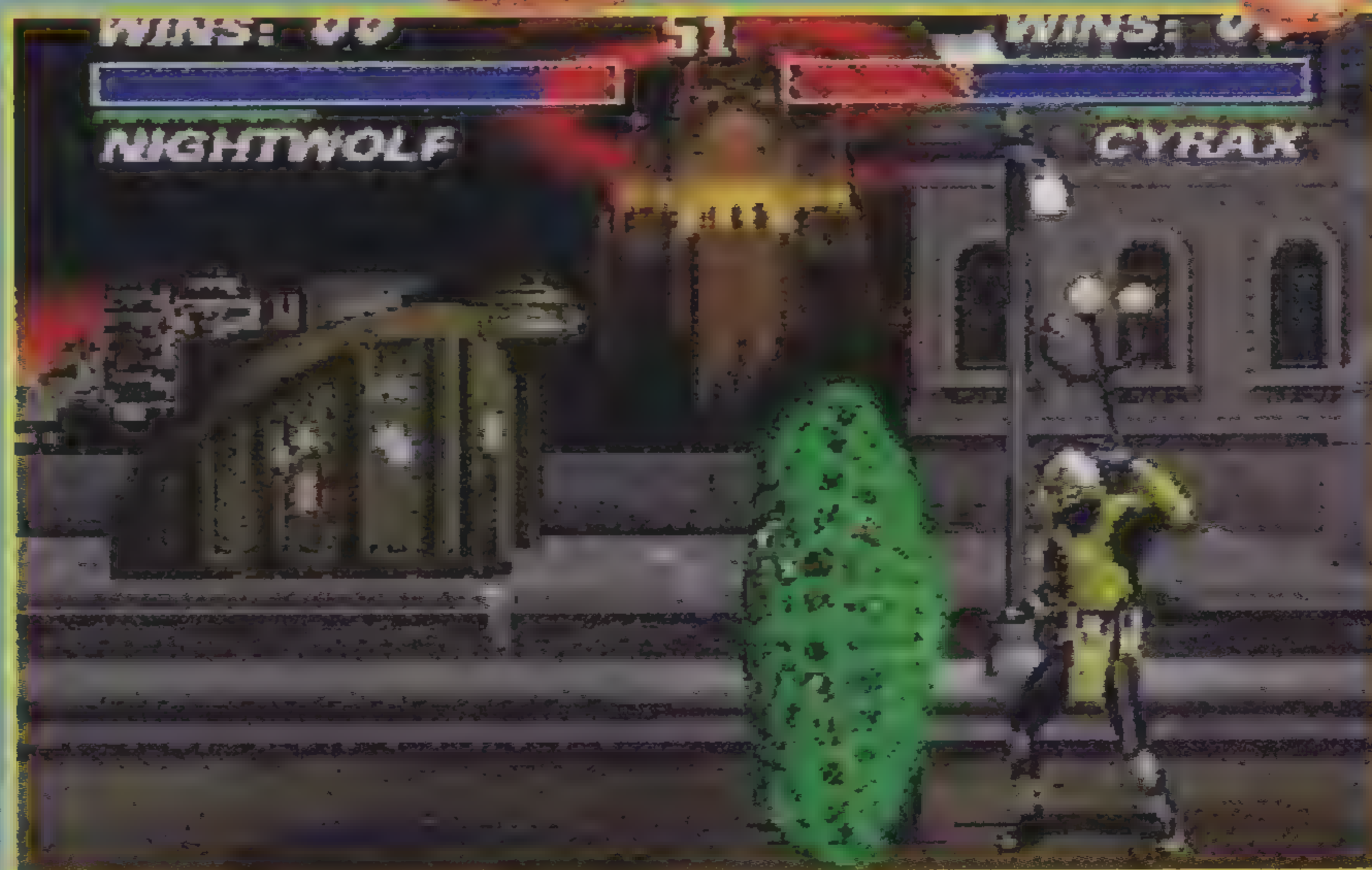
SHANG TSUNG

Sempre più giovane con l'andare avanti della saga (nel primo episodio era un vecchietto decrepito), è il tirapiedi di Shao Kahn. Capace di trasformarsi in tutti gli altri lottatori può essere uno dei più potenti combattenti.

SINDEL

Questa bella signora è la giovane regina di Shao Kahn (e il motivo della sua venuta sulla terra). Dotata di una voce piuttosto potente (vi sconsiglio di mettervi in mezzo quando grida) possiede anche la capacità di volare.

CYRAX

Primo dei due Ninja Robot alla caccia di Sub-Zero ha la capacità di sganciare potentissime bombe e di intrappolare i suoi avversari con una rete elettromagnetica. La sua mancanza di anima lo rende invisibile ai tranelli di Shao Kahn.

SEKTOR

Secondo Ninja Robot, possiede un vero e proprio arsenale a base di potentissimi missili. Insieme a Cyrax è uno dei primi tre prototipi di assassini meccanici creati da esseri umani a opera del clan Lin Kuei.

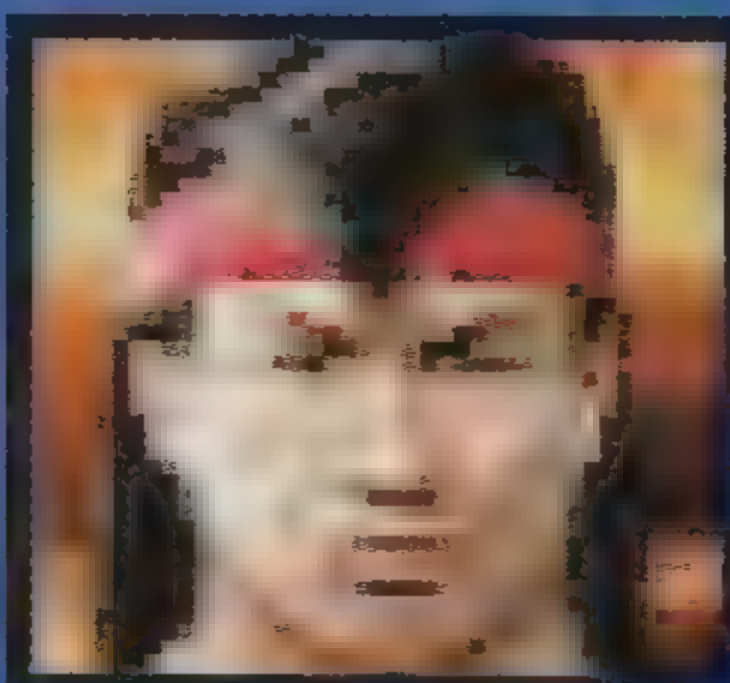
SHEEVA

Donna della razza degli Shokan (la stessa di Goro e Kintaro, ne mantiene infatti tutte le mosse) era in precedenza la "valletta" di Sindel. Dopo che Kahn ha deciso di utilizzare la razza dei centauri, nemica degli Shokan, si è opposta al suo ex -padrone.

KANO

Il primo dei "missing in action" del capitolo precedente è tornato più cattivo che mai. Oltre alla sua classica palla e al lancio dei coltelli possiede un letale uppercut e delle prese piuttosto carine.

Tutte queste immagini rappresentano l'introduzione del gioco: la venuta di Shao Kahn sulla terra e l'apparizione dei guerrieri destinati a salvare l'umanità.

stenti che tanto giravano ai tempi di *MKII*, le famose Animality, e di costruire una vera e propria storia di fondo piuttosto coinvolgente. Affianco al mondo normale esiste infatti quello che viene comunemente definito Outworld, un luogo di dolore e sofferenza, dominato dal malvagio Shao Kahn, la cui principale intenzione è quella di dominare la terra. Per questo è stato istituito il Mortal Kombat: un torneo in cui dei guerrieri terrestri scelti avrebbero dovuto battagliare con le forze di Shao Kahn per fermare la sua invasione. Dopo millenni di insuccessi però Kahn chiese ai suoi sacerdoti un modo per invadere la terra direttamente e questi gli risposero che con la reincarnazione della sua regina Sindel sulla terra i portali di collegamento dei due mondi si sarebbero aperti definitivamente, consentendo il passaggio alle forze oscure. Ora tutto questo è avvenuto e Kahn ha potuto rendere la stessa terra simile all'Outworld, rubando migliaia di anime. Solo pochi combattenti sono sopravvissuti e in questi uomini sono riposte le uniche speranze di salvezza del mondo. Questa storiellina inquietante è solo l'inizio degli orrori che incontrerete in *MK3*: come ormai tutti sanno infatti ci troviamo di fronte al classico picchiaduro a incontri con mosse speciali,

I CONDANNATI A MORTE

Oltre ai sei cattivoni che potrete controllare saranno a vostra disposizione altri otto personaggi, i buoni di turno. Tutti questi hanno ferme motivazioni per entrare nel torneo e sconfiggere Shao Kahn. Alcuni sono mossi da ragioni umanitarie (tipo salvezza dell'umanità), altri sono spinti dal puro desiderio di vendetta.

JAX

Direttamente da *MKII* questa specie di culturista fallito si ripresenta con un bel paio di arti bionici per fare ancora più male. A parte la sua nuova mossa in carica e la possibilità di lanciare due proiettili è rimasto piuttosto invariato dall'episodio precedente.

LIU KANG

Eroe incontrastato di tutta la saga è tornato in campo per combattere i malvagi propositi di conquista di Shao Kahn. Purtroppo però non c'è stato alcun cambiamento nelle sue mosse che sono rimaste invariate rispetto a *MKII*.

SONYA

La seconda "grande assente" di *MKII* è ora tornata nelle vesti di agente segreto e di eroe a difesa dell'umanità. Dotata delle stesse mosse del primo *MK*, possiede come unica novità un calcio a bicicletta verticale simile a quello di Liu Kang.

STRIKER

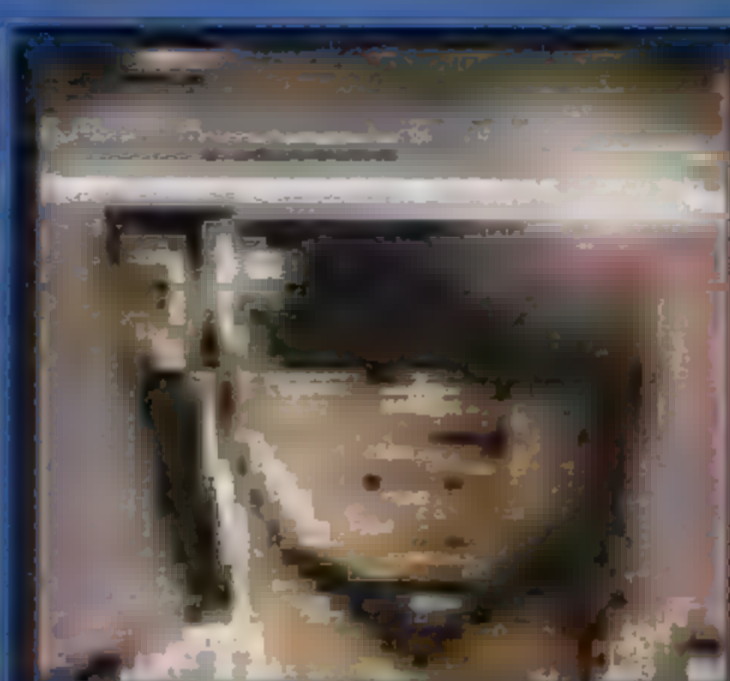
Questa specie di Rambo è un vero maniaco delle armi. Unico sopravvissuto di una intera città sta ora cercando Shao Kahn per vendetta. Oltre a vari tipi di artiglieria (tra cui spiccano le granate) è armato di un utilissimo bastone.

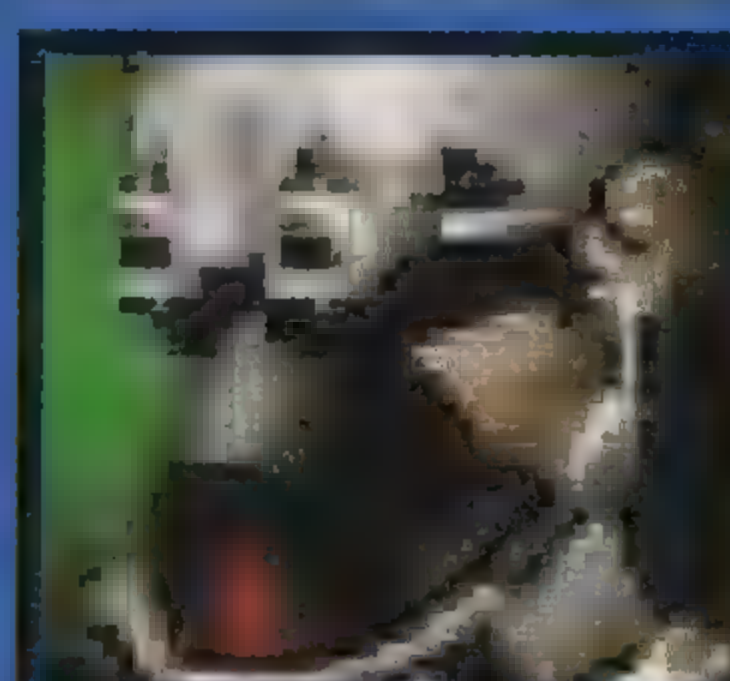
SUB-ZERO

Il mitico ninja di ghiaccio è tornato, stavolta senza maschera. Come traditore del suo clan è ricercato dai due ninja robotici Cyrax e Sektor. Oltre alle solite mosse questa volta può anche eseguire una vera doccia di ghiaccio.

NIGHTWOLF

Difensore del popolo indiano è stata la salvezza del suo clan poiché ha protetto la terra con i suoi poteri di sciamano. Piuttosto potente come personaggio ha anche la capacità di riflettere i proiettili che gli vengono mandati contro.

KUNG LAO

La venuta di Shao Kahn sulla terra ha impedito a Kung Lao di rimettere in piedi il circolo del Loto Bianco e per questo si è unito al gruppo che cerca vendetta nei suoi confronti, confidando nei poteri del suo affilato cappello.

KABAL

È il personaggio più misterioso del gioco. Unico sopravvissuto dopo un incontro con una squadra di sterminio di Kahn, rimane in vita grazie a tubi e respiratori, ma non per questo ha rinunciato al combattimento.

MORTAL KOMBAT 3

Tutte le voci che hanno preceduto l'uscita di MK3 per PSX parlavano di questa conversione come di una perfetta riproduzione dell'originale coin-op, tuttavia questa versione di MK3 non è identica all'originale da sala, ma solo molto, molto simile a quest'ultima. Ci sono infatti piccole differenze grafiche, i lottatori sono più piccoli e non sempre rispettano le dimensioni appropriate (oltre ad avere un po' meno frame di animazione), mentre i fondali, per quanto belli, non rispecchiano totalmente quelli originali. Il reale problema di questa versione risiede, però, nei tempi di accesso al disco piuttosto lunghi rispetto agli standard PSX e nella tremenda attesa dei caricamenti che avviene durante le trasformazioni di Shang Tsung (opzione che può comunque essere disabilitata). Con queste considerazioni non dovete però pensare che MK3 sia un acquisto da evitare; il gioco è assolutamente fantastico, ricco di cose da scoprire e combo da imparare, un obbligo assoluto per tutti gli amanti del genere e della serie. Semplicemente si tratta di una

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10): 8

Mosse immediate e divertentissime. Purtroppo il tutto viene un po' rovinato dai caricamenti

GRAFICA (1–10): 9

Nitida e definita senza il minimo segno di scatti, anche se i personaggi sono leggermente più piccoli e con meno frame di animazione dell'originale da sala.

SFIDA (1–10): 8

Se ai primi livelli può sembrare fin troppo facile dopo sembrerà impossibile, soprattutto perché dovrete affrontare Motaro!

SONORO (1–10): 9

Musiche ed effetti sonori (soprattutto le grida) sono estremamente coinvolgenti e d'atmosfera

PSX 91

SOTTO CONTROLLO

Corsa

Parata

Muove il lottatore

Calcio alto

Calcio basso

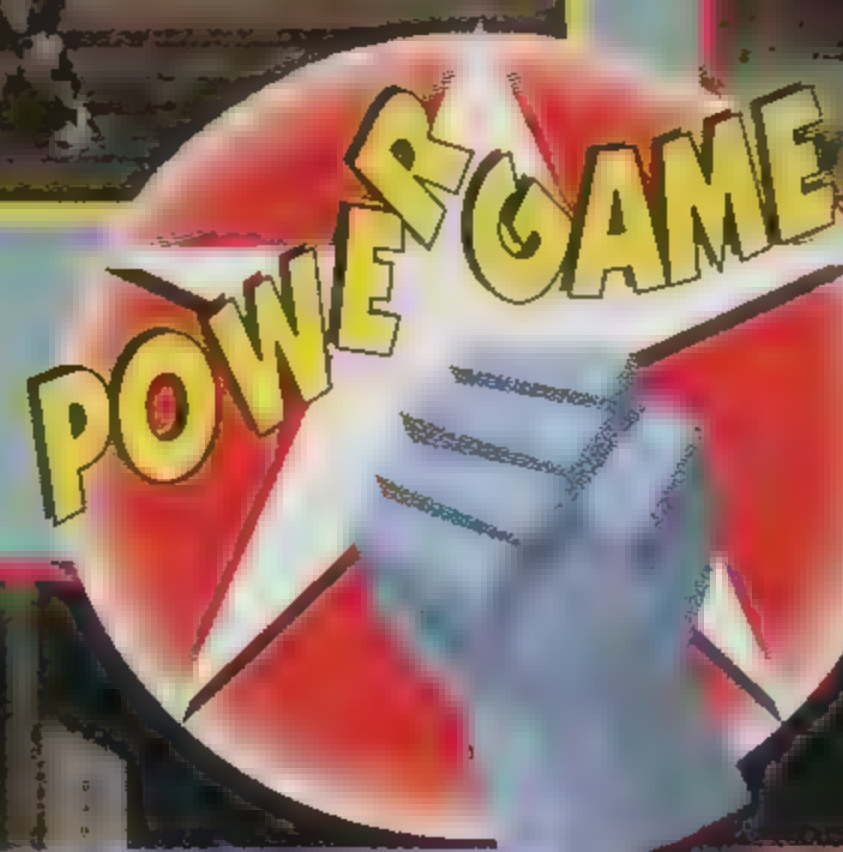
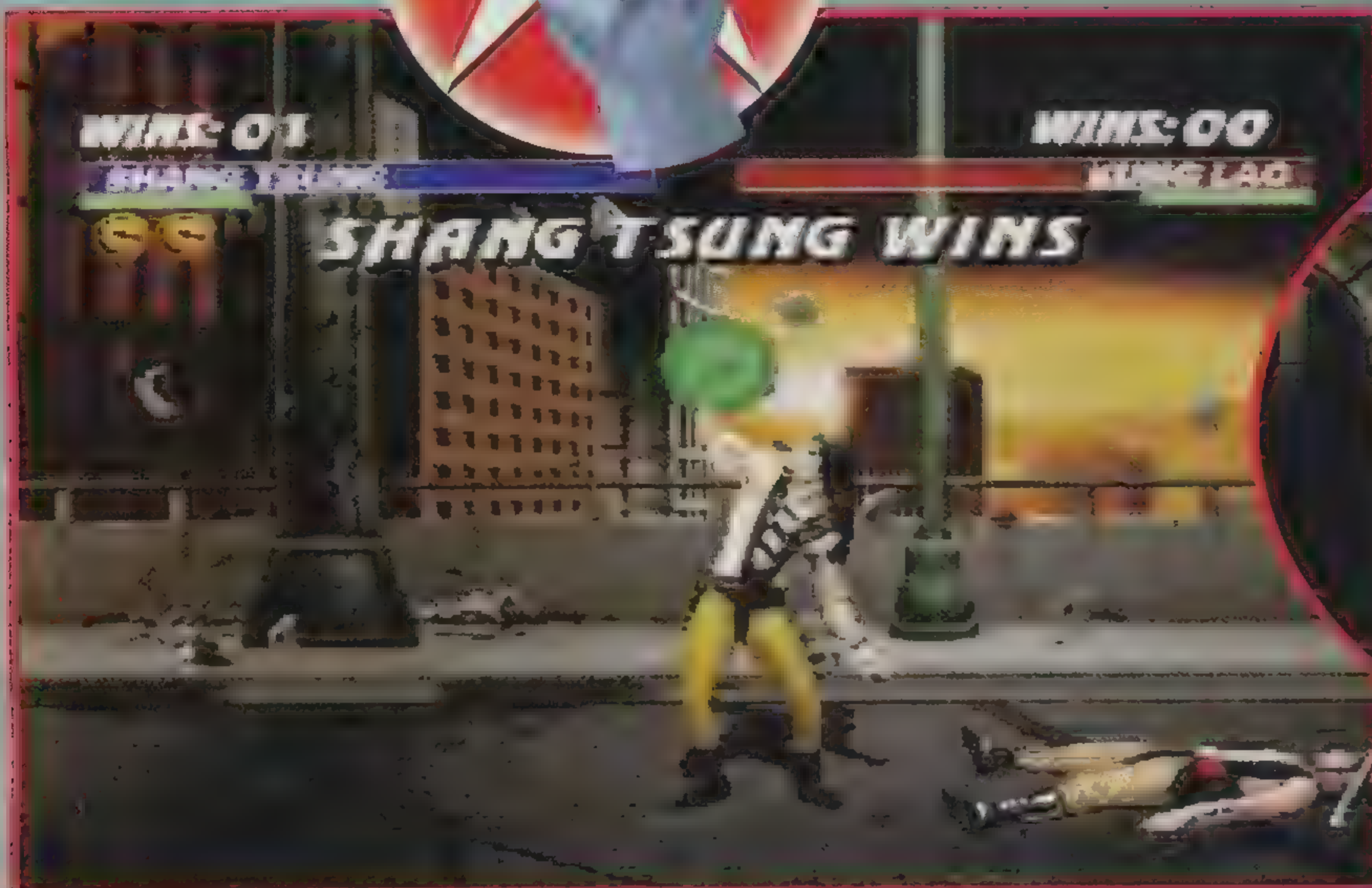
Pugno basso

Pausa

Pugno alto

N.B. Tutti i tasti sono totalmente ridefinibili

combo (aggiunte in questo terzo episodio) e personaggi segreti, con l'aggiunta di un nuovo tasto utile per correre, il tutto naturalmente "farcito" da una abbondante dose di sangue e dalla possibilità di terminare l'incontro con una mossa particolarmente cruenta, capace di togliere la vita al nostro avversario. Questo eccesso di violenza, al di là delle considerazioni morali, è sicuramente stato la chiave del successo di tutta la serie e lo sarà ancora di più in questo terzo episodio che, oltre a contare ben sei modi per finire l'avversario (le due fatality, l'uso del background, la

Su SNES il sangue sullo schermo è inferiore che su PSX.

Shao Kahn è tornato in questo terzo episodio meno stupido del precedente.

Da queste immagini potrete facilmente vedere le più evidenti differenze tra la versione Playstation (foto a bordo rosso) e quella Super Nintendo (foto a bordo giallo). Quello che non potete vedere è l'incredibile differenza di velocità che sussiste in questo gioco tra le due macchine.

friendship e la babality e la "new entry" animality), possiede numerosi segreti da scoprire come personaggi nascosti, codici misteriosi da inserire e, pensate, la possibilità di sfidare un amico a Galaga. Insomma *MK3* è sicuramente un picchiaduro che ha tutti i numeri per diventare un successo, soprattutto per la fedeltà con cui è stato convertito per i sistemi casalinghi che, escludendo le solite mancanze grafiche, ricreano fedelmente tutta l'atmosfera dell'originale, contenendo tutto quello che conteneva il Coin-op.

•Air

MORTAL KOMBAT 3

Ancora una volta il Super Nintendo lotta con le unghie e i denti e dimostra di non essere ancora adatto al ruolo di fermacarte. Come era avvenuto per *MKII*, così questa conversione risulta fedele e coinvolgente. Sono rimaste inalterate mosse, fatality, personaggi segreti e codici, mentre dal punto di vista tecnico la grafica ha subito dei peggioramenti (necessari a causa delle restrizioni della macchina) nel numero dei colori, nella realizzazione dei fondali e nelle dimensioni dei personaggi , sia rispetto al coin-op che alla versione PSX. L'unica cosa che stupisce è l'incredibile velocità a cui tutto gira che è almeno DOPPIA rispetto alla versione PSX e coin-op. Purtroppo però questo fatto è più uno svantaggio che un vantaggio perché aumenta notevolmente la difficoltà del gioco e dell'esecuzione delle mosse. Insomma la versione PSX trionfa in ogni aspetto, se si eccettua la presenza dei caricamenti assenti per ovvi motivi sul SNES. Tuttavia questa conversione per il 16 bit di casa Nintendo è un acquisto obbligato per

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sempre ottima come negli altri episodi ma è leggermente minata dall'eccessiva velocità con cui si muovono i personaggi

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le possibilità dello SNES sono state anche qui sfruttate al massimo [illegible] colori [illegible] e delle ottime animazioni anche se con meno frame rispetto alla versione [illegible]

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Veramente arduo anche al livello più basso. Impiegherete tempo a imparare bene combo e mosse speciali.

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche dal punto di vista dell'audio MK3 è perfetto, i temi del coin-op sono stati ricreati bene e tutti gli effetti sonori sono molto convincenti!

SNES 90

SOTTO CONTROLLO

Parata

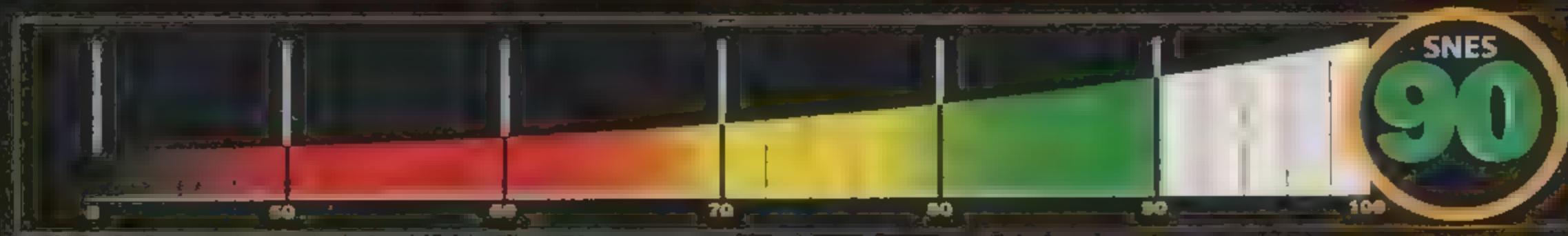
Corsa

Pugno alto

Calcio alto

Calcio basso

Muove il lottatore

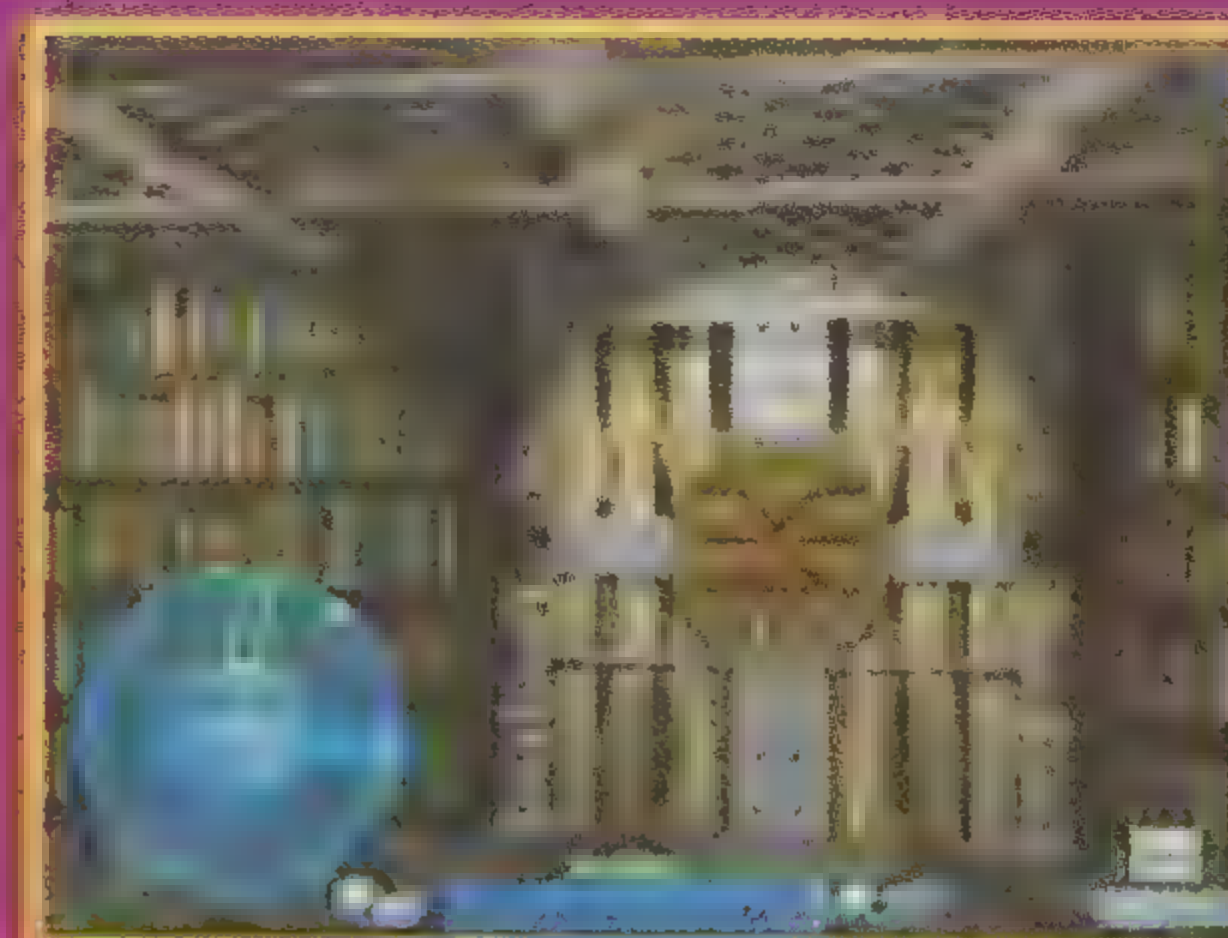
Pugno basso

STRATEGICO

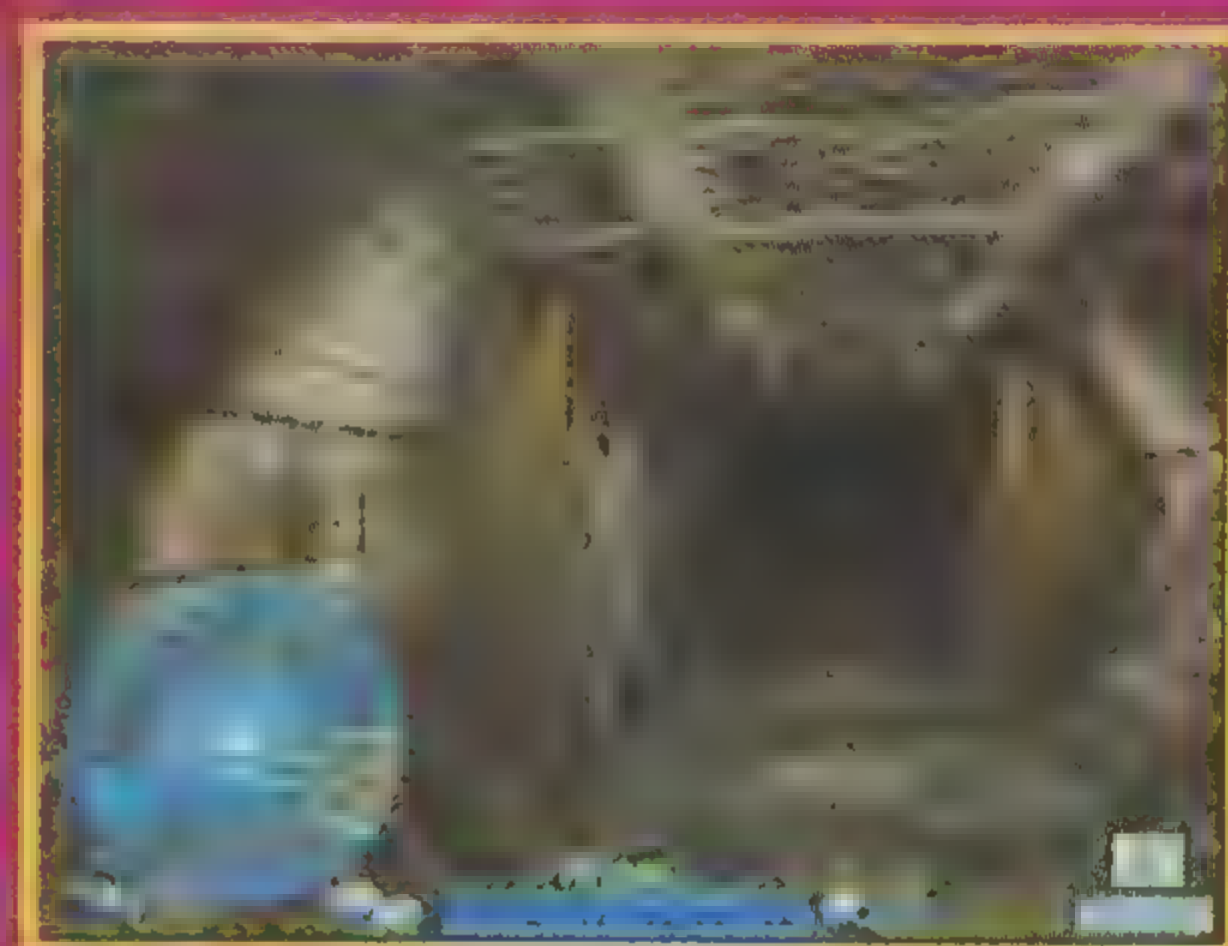
Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SPACE•

Questa è la conversione videoludica di un popolare gioco in scatola della Games Workshop ("Space Hulk", appunto): non si tratta del primo videogame ispirato a questo gioco, perché già nel 1993 l'Electronic Arts aveva pubblicato il titolo per PC, ma è comunque la prima uscita nel segmento delle console. L'EA, da sempre molto sollecita nel garantire il supporto alla macchina di Trip Hawkins, ha scelto il 3DO per realizzare una versione "deluxe" di questo titolo, e il taglio spettacolare cercato dai programmatori appare evidente fin dalla prima schermata di gioco, che offre una bellissima panoramica in grafica renderizzata sui Genestealers, gli enormi e feroci alieni che ricoprono il ruolo di "cattivi" nel 41° millennio in cui è ambientata la vicenda. Si tratta di mastodontiche creature che si impadroniscono degli Space Hulk (le navi da trasporto abbandonate nello spazio dagli umani) e vi si ibernano, in attesa di entrare in contatto con qualche esemplare della razza umana. Data la pericolosità di questi contatti, che portano i Genestealers a impiantare il proprio DNA negli umani per colonizzarne intere comunità, l'Impero (l'organizzazione politica degli umani) ha costituito delle unità di assalto, all'interno dei reggimenti degli Space Marines, chiamate Terminator, con il compito di intercettare e "disinfestare" gli Space Hulk. Naturalmente, alla guida di queste squadriglie c'è proprio il giocatore, che gode di una visuale in soggettiva *à la Doom*. Ma i paragoni con il cult-game della id Software si fermano qui: la struttura di gioco è infatti molto più sbilanciata verso la componente strategica che verso quella shoot'em-up: non è infatti possibile affrontare le missioni semplicemente esplorando gli angusti corridoi dei relitti e massacrando i Genestealers che si incontrano; bisogna pianificare bene le azioni, controllando più di uno Space Marine alla volta (i plotoni sono generalmente formati da cinque-sei unità, ma in alcuni casi possono arrivare anche a dieci-dodici) e tenere sotto controllo contemporaneamente più di una situazione di emergenza.

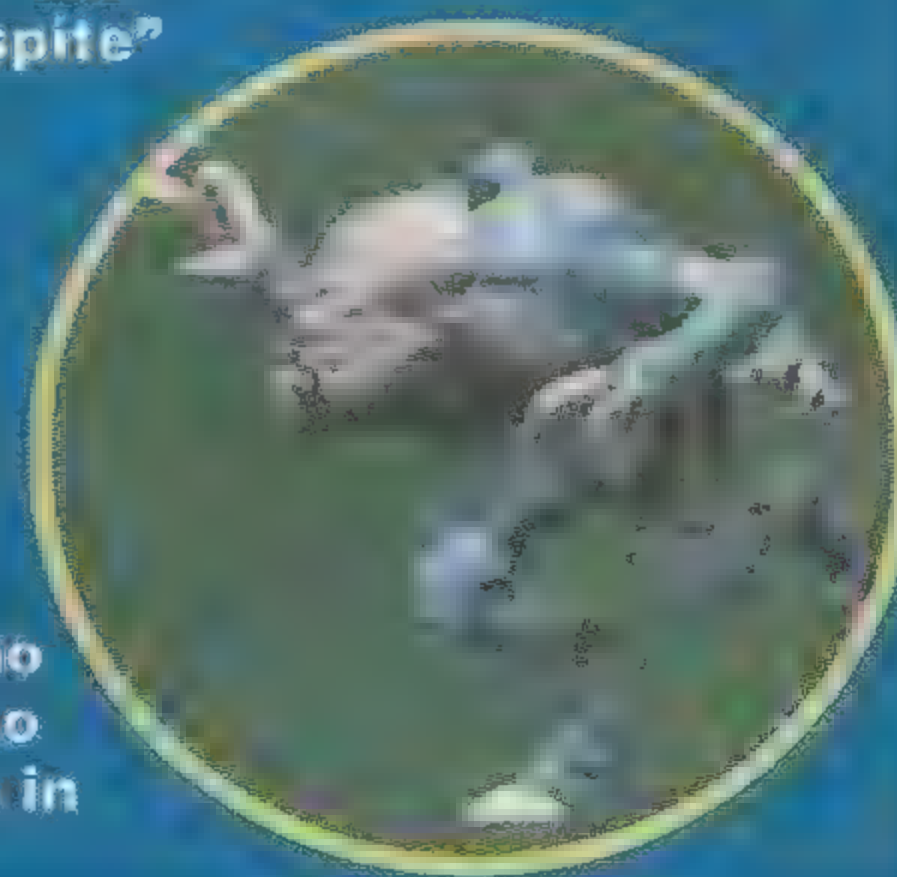
Il taglio strategico non impedisce a *Space Hulk* di offrire qualche buona dose di adrenalina: gli incontri faccia a faccia con i Genestealers, per esempio, sono resi con notevole efficacia grazie a uno stile grafico molto realistico, e non manca neppure qualche tocco splatter, che si può ammirare quando le creature aliene vengono maciullate dai colpi dei Marines e si "smaltano" letteralmente sulle

I terribili genestealers sanno rendere il gioco decisamente claustrofobico, a causa del loro aspetto e dei loro attacchi improvvisi, spesso mortali.

All'interno degli Space Hulk ci si può aspettare di trovare di tutto..

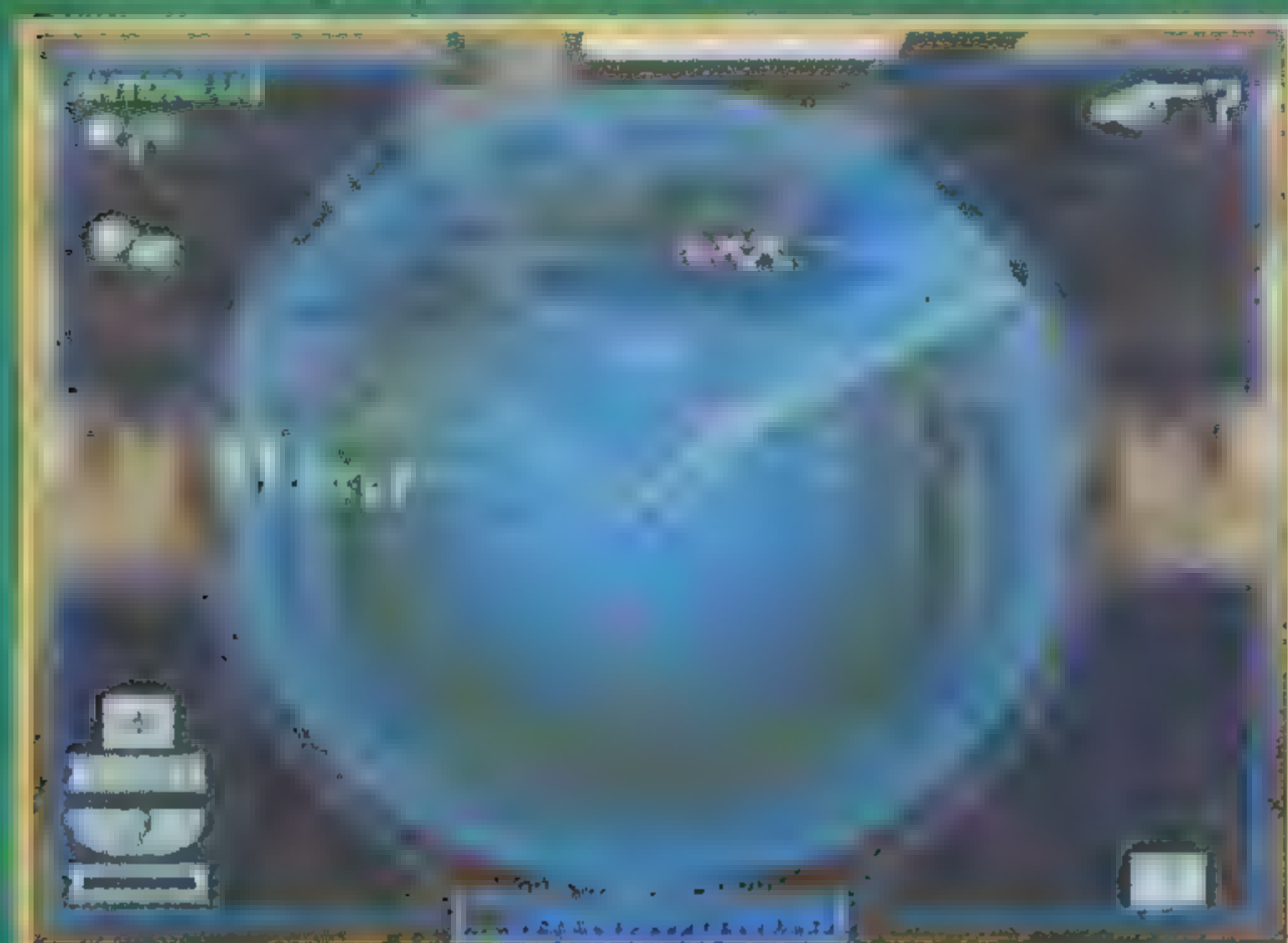
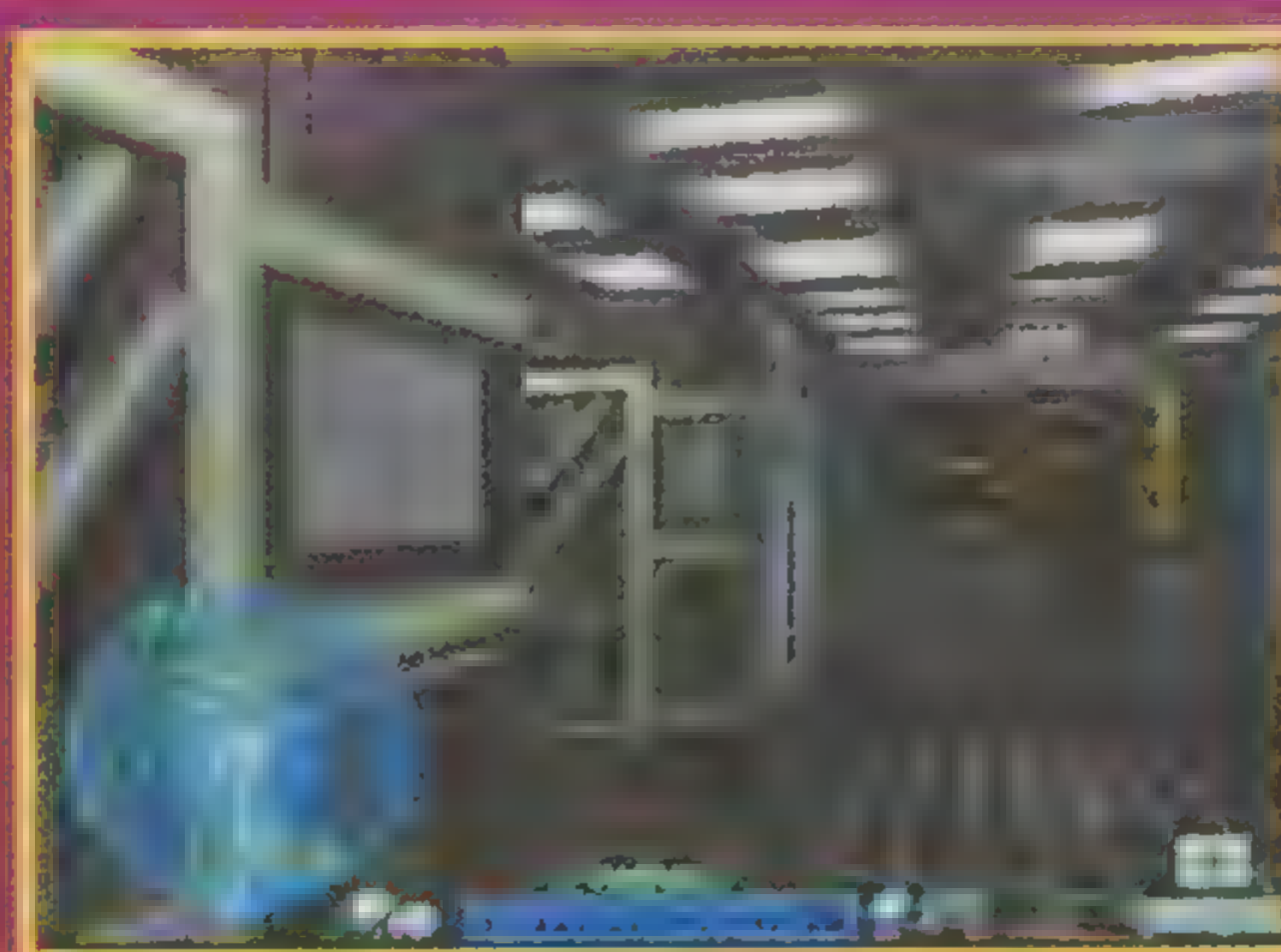
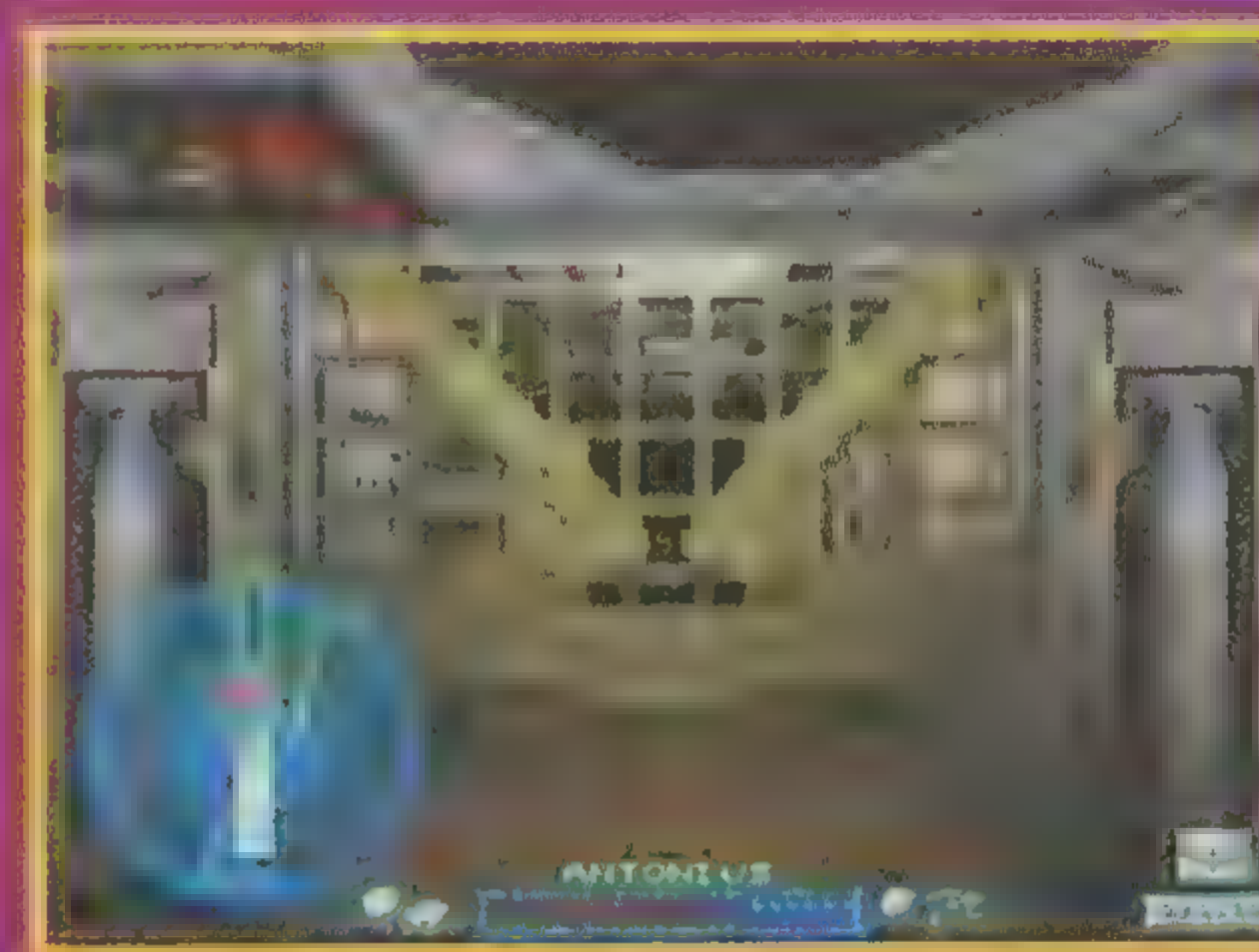
You died

I resti degli alieni uccisi dai marine rivestono le pareti dell'astronave.

Gli Space Marine al cospetto del comandante pronti per una missione.

I GENESTEALERS, QUESTI SCONOSCIUTI

Facciamo un passo indietro: chi sono i Genestealers? Il nome significa letteralmente "ladri di geni", perché queste gigantesche creature dalla pelle violacea hanno la simpatica abitudine di fecondare gli umani con cui vengono in contatto. In un primo momento li ipnotizzano, poi, poggiando le loro fauci sulla bocca delle vittime, inseriscono una specie di sonda organica nello stomaco dell'"ospite" depositandovi le proprie uova. Le prime due generazioni successive all'impianto vedono la nascita di "ibridi", essere umani dal temperamento particolarmente aggressivo che rivelano la modifica intervenuta nel loro DNA attraverso l'iscurimento del pigmento epidermico e la crescita di incisivi e canini singolarmente acuminati e arti aggiuntivi. Alla quarta generazione, però, i Genestealer riescono a imporre completamente il loro codice genetico sulla razza umana, che viene quindi colonizzata in modo biologico.

HULK

IN THE BATTLEZONE

Per quanto riguarda le fasi arcade del gioco (gli spostamenti e i combattimenti) il sistema di controllo è piuttosto intuitivo, con la croce direzionale preposta a comandare i movimenti degli Space Marines e i tasti A e B usati per attivare le armi. Se la situazione è disperata, si può sposare la tattica del "Muoia Sansone con tutti i Filistei" ordinando al Marine selezionato di autodistruggersi (opzione disponibile solo se nell'equipaggiamento è incluso un Thunder Hammer o un Heavy Flamer). Il tasto C funge da pulsante-azione e permette di aprire e chiudere le porte e di raccogliere gli oggetti. È invece un po' più complessa la gestione degli ordini alle diverse unità, che avviene in una schermata apposita: innanzitutto bisogna selezionare il Marine a cui impartire l'ordine; a questo punto compare una serie di icone, ognuna simbolo di una diversa azione, e si può scegliere quella giusta tramite il tasto B. Questa fase si svolge mentre il gioco è in Freeze Mode, ma il tempo a disposizione per rimanere in pausa è limitato: bisogna quindi decidere con freddezza e rapidità.

Prima di morire vi capiterà spesso di trovarvi di fronte all'orribile volto dei genestealer. Uno scontro ravvicinato è la cosa peggiore che possa capitarvi.

Dietro ogni angolo ci si può aspettare di veder spuntare un alieno.

La grafica delle ambiantazioni è stata curata fino all'ultimo pixel.

pareti e sui pavimenti. L'engine grafico rivela una grande attenzione per il dettaglio, ma inciampa in una certa lentezza, che comunque non danneggia troppo l'esperienza ludica: la necessità di gestire strategicamente le missioni porta ad accettare di buon grado un ritmo di gioco relativamente posato. Una nota di merito va senz'altro al comparto sonoro: è particolarmente eccitante ascoltare le esclamazioni via radio che provengono dai propri compagni (a ogni rumore sospetto urlano allarmati: "Did you hear that?!!") mentre l'azione è costantemente accompagnata da un sordo battito cardiaco di sottofondo. Concludo segnalando la presenza di un vastissimo numero di missioni che comprendono, oltre alle missioni specificamente disegnate per questa versione 3DO, anche quelle originali del board-game, nonché una selezione di quelle presenti nel primo *Space Hulk* per PC.

• ***Pentothal***

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

SPACE HULK

Space Hulk è un prodotto confezionato con grande cura: la grafica varia e dettagliata e il sonoro suggestivo riescono a creare un'atmosfera claustrofobica e angosciante degna del board-game da cui è tratto. La dote principale di questo titolo è sicuramente rappresentata dal sostanzioso spessore strategico: si incomincia dalle esercitazioni della sezione "Training" e in breve tempo, una volta entrati in confidenza con l'interfaccia utente, si sviluppa un odio viscerale per i Genestealers e si affrontano le numerose missioni con un autentico spirito di partecipazione. Non aspettatevi però di trovare in SH uno sparatutto. La sezione dinamica, infatti, non è molto entusiasmante a causa di un motore grafico un po' esitante (anche se bisogna riconoscere che i programmatori sono riusciti a incorporare un alto numero di dettagli limitando al massimo l'effetto di "pixellisation" nelle inquadrature ravvicinate). Coloro che invece amano i giochi strategici, e in particolare gli appassionati del board-game, lo troveranno senz'altro interessante.

AGIRE & PENSARE

A P

3DO

GIOCABILITÀ

Immediato e intuitivo per quanto riguarda la componente arcade; più meditato e riflessivo nella sezione strategica. Nel complesso realizza un mix vincente

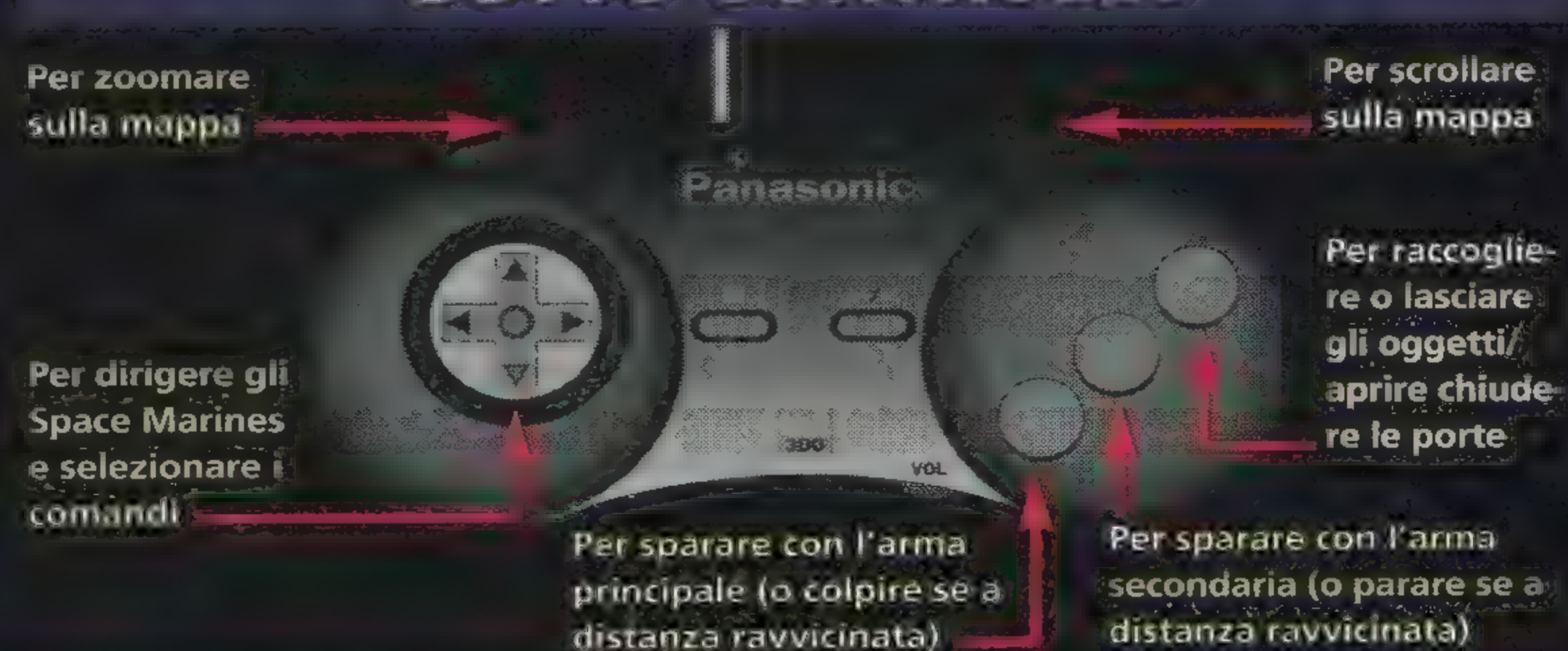
GRAFICA

Dal punto di vista grafico Space Hulk dimostra una grandissima cura per i dettagli e l'atmosfera. Il movimento in 3D, però, poteva essere un po' più fluido e veloce

SFIDA

Le missioni incorporate nel gioco sono veramente numerose e varie, oltre che supportate da un sistema di salvataggio; c'è di che divertirsi per un sacco di tempo

SONORO

Il sonoro è ottimo: il costante "tum-tum" del cuore che accompagna il giocatore in ogni momento e le voci campionate dei Marines sono dei veri tocchi di classe

3DO 86

SOTTO CONTROLLO

Per zoomare sulla mappa

Per scrollare sulla mappa

Panasonic

Per dirigere gli Space Marines e selezionare i comandi

Per raccogliere o lasciare gli oggetti/ aprire chiudere le porte

Per sparare con l'arma principale (o colpire se a distanza ravvicinata)

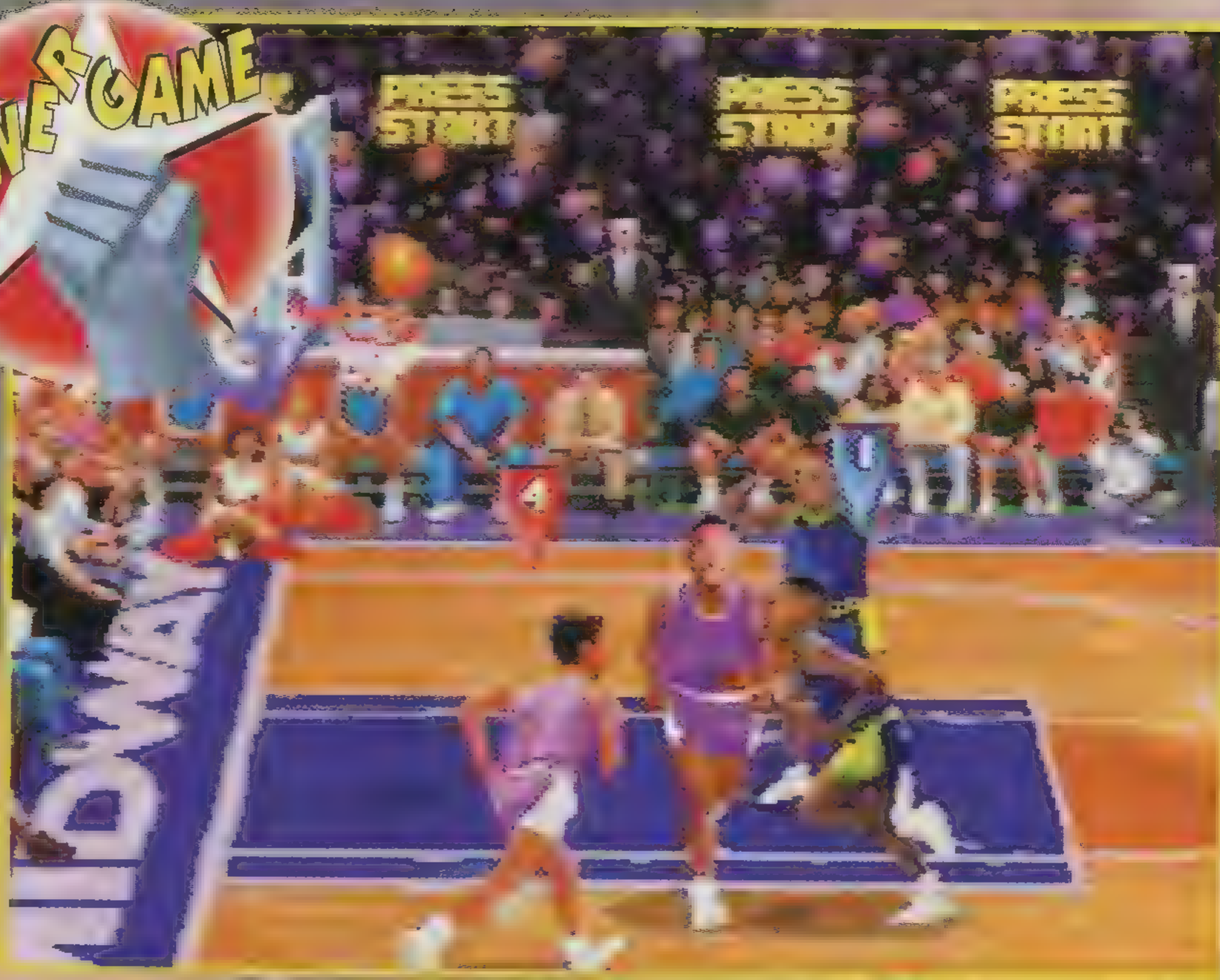
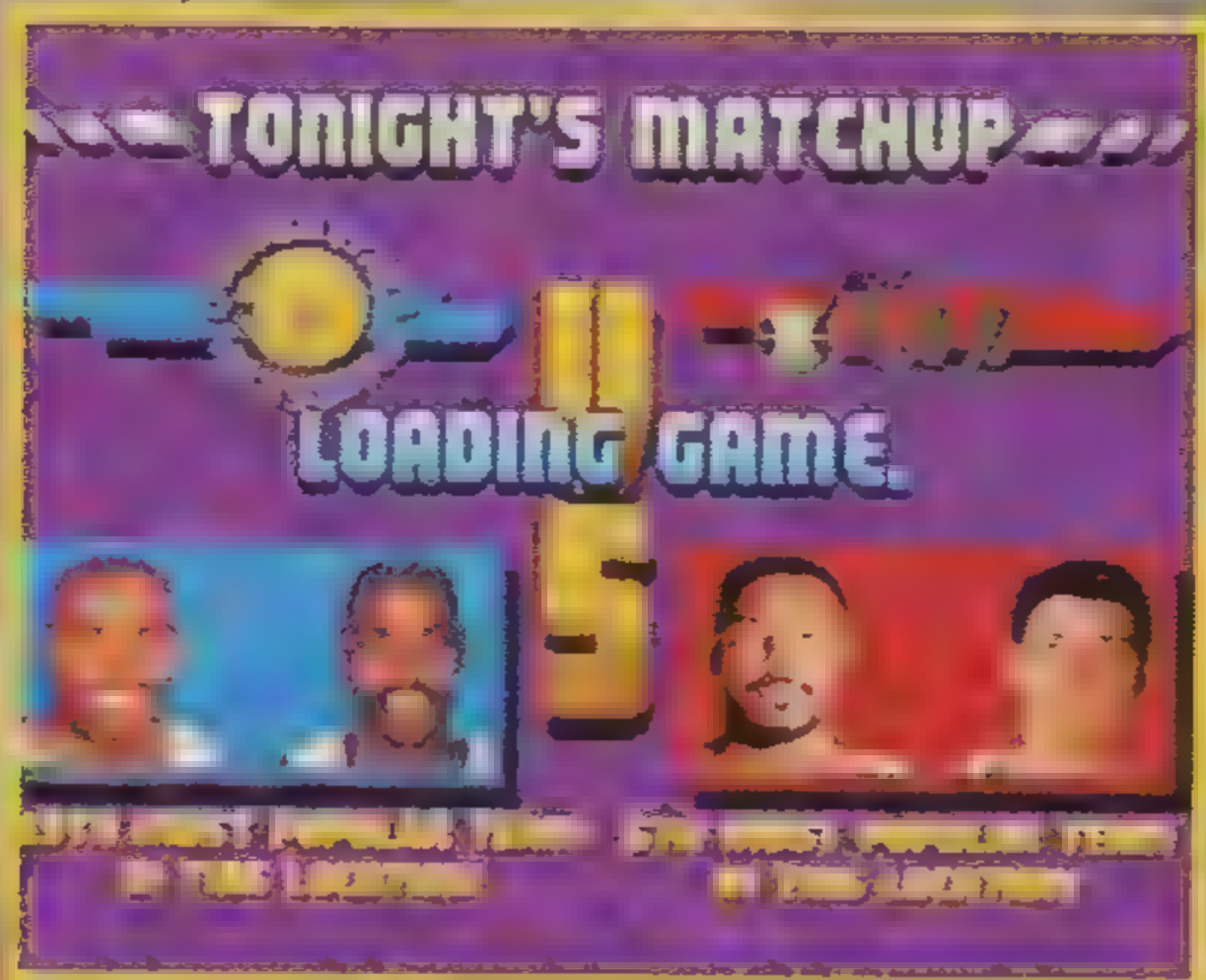
Per sparare con l'arma secondaria (o parare se a distanza ravvicinata)

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SI
Livelli di difficoltà: 5

NBA JAM Tournament Edition

Non capita tutti i giorni di assistere alla trasposizione perfetta di un gioco dalla versione coin-op a quella casalinga, se poi il titolo in questione è *NBA JAM*, completo di tutto il potenziale adrenalinico delle origini, siamo davanti a una data da ricordare. Per chi non sapesse di cosa sto parlando, dico semplicemente che *NBA JAM* è una mitica saga dedicata al basket americano, che fa del suo punto di forza tutta una serie di elementi caratteristici del campionato originale (dalle squadre alle facce e ai nomi dei giocatori) fusi con una giocabilità che sarebbe eccezionale per qualsiasi titolo. Schiacciate, colpi speciali, spettacolari canestri accompagnati da un esaltante commento che sottolinea le fasi salienti dello scontro sono qui ordinaria amministrazione, e fanno seguito ad azioni di gioco rapide, imprevedibili e divertentissime allo stesso tempo, ma anche facilmente controllabili grazie alla grandezza degli sprite. La possibilità di effettuare sostituzioni, il dover tenere conto delle peculiarità di ogni giocatore e perfino del suo affaticamento in campo, integrano perfettamente la pura azione andando a formare un mix tra strategia e istinto semplicemente unico... E per quanto riguarda i modi di gioco ce ne è davvero per tutti i gusti: gli incontri sono sempre due contro due, ma si può scegliere se tenere solo un giocatore e lasciare usare il compagno di squadra dalla cpu, oppure prenderne possesso appena riceve la palla; contro un amico il discorso non cambia, ma il clou lo si raggiunge sfidando nello stesso team le squadre del campionato di basket nel regolare tor-

I personaggi di questa versione PSX sono i più grossi tra tutte le console.

POWER GAME

Certe "risse" nell'area piccola sono estremamente caotiche.

Come esempio di sportività in NBA Jam è possibile spintonare liberamente gli avversari per liberare i giocatori.

Il Turbo è sempre fondamentale.

Per concludere un azione è necessario utilizzare passaggi frequenti e veloci.

neo; qui l'esaltazione agonistica raggiunge il parossismo, specialmente quando si imparano a usare tecniche non proprio ortodosse per fare canestro (palla infuocata, spintoni e finte varie) o quando, sul filo del fine partita, si realizzano quei tre punti che valgono la vittoria proprio allo scadere del tempo regolamentare... *NBA JAM* è questo ed altro, ed è anche la dimostrazione di come a volte non serva muovere migliaia di poligoni per ottenere un gioco spettacolare: la grafica delle origini (comunque di tutto rispetto) supporta in modo perfetto sensazioni che in altro modo non si sarebbero potute ottenere, e personalmente credo proprio che questi ritorni al classicismo restino comunque qualcosa di inimitabile.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

NBA JAM T.E.

È sempre piacevole sapere di poter contare sulla qualità di alcune software house in un marasma di case improvvisate e autrici di prodotti videoludici misconosciuti e di dubbio interesse: personalmente ho trovato questa conversione di *NBA JAM* per Playstation fedelissima all'originale, e carica di tutta quella giocabilità che tanto aveva contraddistinto questo titolo sportivo fra i tanti disponibili in sala giochi. La diminuzione degli atleti su campo controllati dalla cpu permette di costruire azioni più dirette, efficaci e allo stesso tempo ingegnose, sveltendo molto la velocità di gioco e annullando quasi totalmente i tempi morti che si sarebbero altrimenti venuti a creare. Le facce digitalizzate e leggermente sproporzionate rappresentanti i veri "mostri sacri" di uno degli sport più amati negli Stati Uniti, e le ottime animazioni (fluide sotto ogni punto di vista) unite a una discreta quantità di opzioni sulla falsariga della versione arcade, rendono infine questo titolo appetibile sia ai profani che agli amanti del *Edition (T.E.)* genere.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (10)
Il sistema di controllo è semplice e consente di vincere qualche partita anche senza conoscere tutte le combinazioni di mosse, con gli amici è uno spasso

GRAFICA (8)
Sprite grossi e ottimamente animati. Fedele in tutto e per tutto all'originale.

SFIDA (9)
Come nella realtà battere squadre come l'Orlando e i Lakers non È uno scherzo, per fortuna si possono salvare gli incontri vinti

SONORO (9)
Musiche molto ritmate che sanno accompagnare bene i frenetici incontri. Effetti sonori coinvolgenti.

PSX 91

SOTTO CONTROLLO

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1 (2 IN LINK)
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

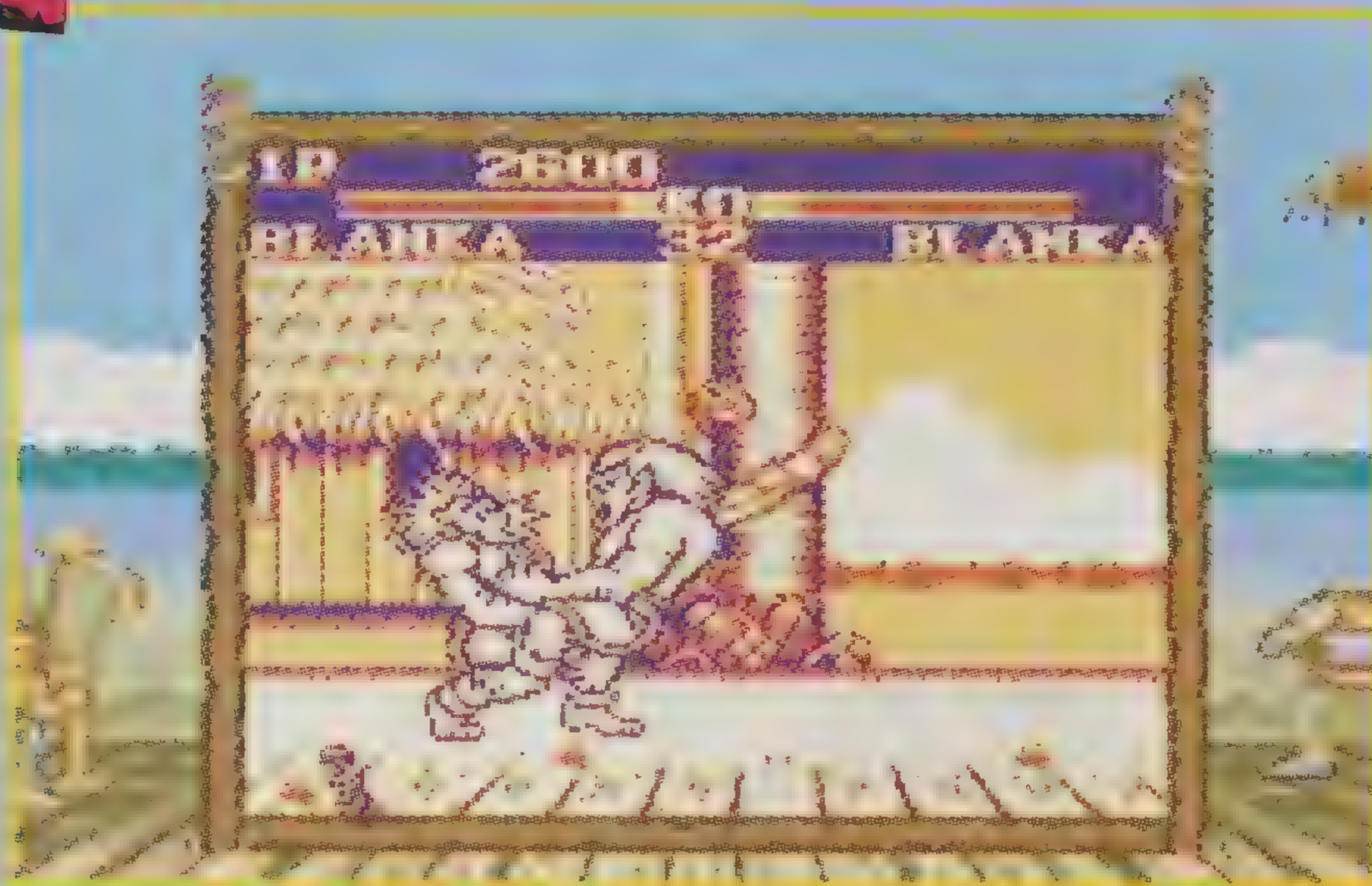
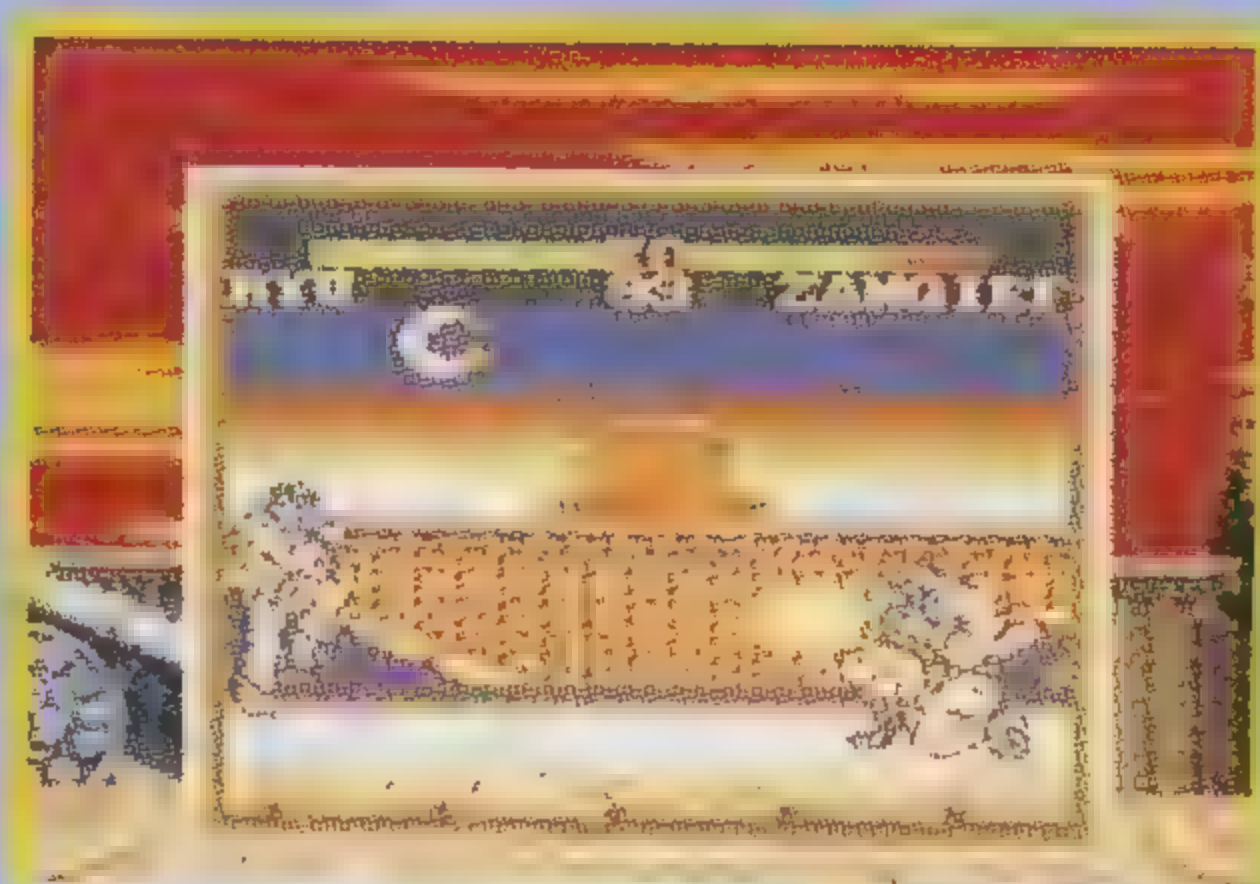
STREET FIGHTER II

In un periodo come questo, in cui la scena dei picchiaduro è caratterizzata dall'avvento in grande stile di *Mortal Kombat 3*, dall'imperversare di titoli poligonali a 32 bit e dalla prossima uscita di *Darkstalkers* per Sony PlayStation, ritrovarsi a parlare di *Street Fighter* II per Game Boy può sembrare un po' fuori moda. Tuttavia (scusate se lo ripetiamo ogni volta, ma è il principio che da sempre guida le nostre valutazioni) quel che conta è il divertimento che un gioco sa offrire, a prescindere dalle specifiche tecniche, e in questo caso siamo di fronte al titolo che ha creato da solo il genere dei picchiaduro a incontri, convertito per una macchina che, per quanto mingherlina, ha dimostrato innumerevoli volte di saper offrire esperienze videoludiche di grandissima godibilità.Il gioco è quello che ormai tutti, anche i più inesperti fra i lettori, conoscono; ci sono le vecchie conoscenze di Snessiana memoria: Ken, Ryu, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat con in più l'aggiunta di M. Bison, selezionabile fin dall'inizio. Le modalità di gioco sono tre: Normal, Versus e Survival. Ci sono quindi tutti gli elementi che hanno fatto di *SFII* un successo planetario, e c'è anche qualche dettaglio in più, ma il feeling di gioco apprezzato da tutti gli affezionati capcomiani viene leggermente alterato dall'animazione un po' affannata degli sprite: i frame implementati sono pochini e la fluidità complessiva soffre di alcune indecisioni, tanto che a volte, quando i personaggi si spostano rapidamente (ad esempio durante un salto), sembrano quasi "teletrasportarsi", scomparendo e ricomparendo in un altro luogo. Questa imperfezione, comunque, non compromette troppo la giocabilità: una volta presa la mano, *SFII* si dimostra godibile e divertente anche in versione monocromatica a 8 bit.

• ***Pentothal***

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Lo schermo dalle dimensioni ridotte diminuiscono lo spirito del gioco>.

Tutte le mosse del gioco originale sono state riproposte su GB, wow!!!

SUPER STREET FIGHTER II

In attesa delle conversioni di *Street Fighter Alpha* (il prequel di *SFII* che impazza nelle sale giochi), la Capcom rispolvera il glorioso marchio SFII che per la prima volta è disponibile in formato "handheld". Si tratta di un buon prodotto, che riesce, nonostante qualche scattosità, a riproporre il fascino inimitabile del papà di tutti i picchiaduro. In breve ci si ritrova a stringere il GB fra le mani esclamando "Haduken!!" e l'incantesimo ha inizio. Certo, gli 8 bit sono un limite difficilmente eludibile, quando si vuole ottenere velocità di gioco senza sacrificare il frame rate, ma i possessori di GB sono abituati a badare al sodo e a fare, quando necessario, qualche piccolo sacrificio: dopo qualche partita interlocutoria, *SFII* saprà ricompensarli con i suoi collaudatissimi meccanismi di gioco, altrimenti disponibili solo su 16 bit.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ (8/10)
I personaggi rispondono fedelmente ai comandi impartiti dal giocatore: combattere diventa quindi un'esperienza frenetica e sofisticata allo stesso tempo

GRAFICA (7/10)
Nulla da dire sul design degli sprite che sono dettagliati e sufficientemente grandi: sarebbe stato invece apprezzato un frame rate appena appena più alto

SFIDA (8/10)
Quando ci si diverte (ed è questo il caso) la sfida rimane sempre alta. La presenza del Survival Mode dà un tocco di novità alla formula dei combattimenti

SONORO (8/10)
È realizzato veramente molto bene: nonostante i pochi mezzi a disposizione ci sono tutte le musichette originali, immediatamente riconoscibili dagli appassionati

GB 81

SOTTO CONTROLLO

Per controllare i combattenti e impostare le mosse
Per tirare un calcio
Per sferrare un pugno

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 3

AIR COMBAT

In *Air Combat* lo scopo è quello di distruggere una serie di aerei nemici distribuiti in 17 stage, scegliendo quali "macchine di morte" quanti più possibili tra i 16 jet a disposizione (le vostre vite): molti andranno comprati col denaro proveniente dalle missioni andate a buon fine (ma avrete anche l'opportunità di rivenderli), altri saranno vostri fin da subito. Prima del decollo potrete usufruire di una vasta serie di informazioni, dalla mappa dei teatri di guerra al numero e alla tipologia degli avversari (compresa la taglia sulla loro cocuzza), oltre a tutte le caratteristiche di ognuno degli aerei acquistabili. Durante il volo avrete invece a disposizione i vari indicatori di rito e la scelta della vista (ravvicinata oppure in soggettiva), ma soprattutto vi renderete conto dell'ottima manovrabilità dei caccia: è addirittura possibile volare a qualche metro di distacco da un avversario, mantenendo fissa la distanza da un aereo all'altro... Unico, considerevole tallone d'Achille di questo adrenalinico prodotto è la sua semplicità: a parte lo spropositato numero di munizioni, la loro eccessiva potenza e la facilità con cui accaparrarsi nuovi aerei, le missioni sono brevine e senza peculiarità del tipo super combattenti finali, possibili collisioni con gli altri mezzi e alto numero di ostacoli da evitare, inoltre l'intelligenza degli avversari non è certamente delle più elevate. Ciò non toglie, comunque, che con *AC* ci si possa divertire ugualmente, settando la difficoltà su "hard" o sfruttando il modo a due, coinvolgentissimo come le musiche, gli effetti sonori e i filmati in computer grafica di inizio e fine avventura. E ricordate: casomai vi capitasse di sorvolare la nostra beneamata capitale state attenti a non colpirne gli abitanti, se proprio volete distruggere qualcosa limitatevi a sparare ai piccioni.

•Orwell 2000

Pur mantenendo un buon livello di simulazione, il gioco è uno sparatutto.

AIR COMBAT

Certamente non una delle ultime novità nel campo dei coin-op, ma questo *Air Combat* sa mostrare alcuni degli aspetti migliori delle simulazioni miste al più puro stile arcade e, tanto per dare un'idea, potremmo paragonarlo al più conosciuto *Afterburner*, evidenziandone le principali differenze: mentre AB si limita a proporre scontri più o meno realistici in cieli pieni zeppi di aerei assassini, *AC* cura dettagliatamente quegli aspetti di volo che rendono il giocatore veramente padrone delle manovre di attacco contro l'avversario, permettendogli magari di sbucargli alle spalle dopo aver realizzato uno spettacolare "giro della morte". D'altra parte, una grossa mancanza di *AC* sono le ambientazioni e la loro difficoltà in generale: la grafica viene gestita discretamente ma i paesaggi risultano leggermente scarni e a volte ripetitivi, inoltre la semplicità delle missioni proposte mi ha lasciato l'amaro in bocca, nonostante l'effettiva qualità di un prodotto che tutto sommato offre un sano divertimento.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)
Ogni aereo ha le proprie caratteristiche tecniche, comunque la buona manovrabilità è senz'altro un elemento comune a tutte le 16 "aquile d'acciaio"

GRAFICA (7/10)
La CPU gestisce discretamente le varie situazioni di gioco, ma gli elementi di contorno ai jet si differenziano poco da una missione all'altra.

SFIDA (6/10)
Diciassette missioni non sono molte, ma è soprattutto la loro basilare costituzione a inibire parecchio la longevità in generale

SONORO (8/10)
Le musiche, gli effetti sonori e il parlato digitalizzato sono in tema con il gioco e particolarmente adatti alle frenetiche azioni di combattimento

PSX 80

SOTTO CONTROLLO

- Per diminuire la velocità
- Per aumentare la velocità
- Per sganciare i missili
- Per usare la mitragliatrice
- Per vedere la mappa
- Per virare
- Per cambiare la visuale
- Pausa

N.B.: il joypad è riconfigurabile

PLAY GAME SHOP

Videogames
Computer
Console

Sony Playstation
Tekken 2
Toshiden 2
FIFA Soccer 96
Alien Trilogy
Darkstalkers
Destruction Derby
Castlevania
Mortal Kombat 3

Game Boy - Virtual Boy

Sega Saturn
Sega Rally
Indy 500
Virtua Fighter 2
FIFA Soccer 96
Legend of Thor
Virtua Cop
X-Men
Toshiden

Arrivi Giornalieri

Giappone
Stati Uniti

Vasto Assortimento

Super Nintendo - Megadrive
32X - Jaguar - Lynx
Game Gear - Cd Rom PC

3DO
Striker 96
Killing time
Blade Force
Onside
Nhl Hockey 96
Burn Cycle

Vendita per corrispondenza

Torino - Via Carlo Alberto 39
(5 minuti FS Porta Nuova)

Tel. 011 / 8127567 - Fax 011 / 883868

NeoGeo CD
King of Fighters 95
Pulstar
World Heroes Perfect
Sonic Wings 3
Stakes Winnes
Adk World

ARCA
Informatica

Terry Pratchett's DISCWORLD

SATURN	
VIRTUAL HYDLIDE	TELEF.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TELEF.
STREET FIGHTER 2	
REAL BATTLE	TELEF.
NHL HOCKEY	TELEF.

3 DO	
WING COMMANDER 3	TELEF.
STAR CONTROL 2	TELEF.
CANNON FODDER	TELEF.
DRUG WAR	TELEF.

SONY PLAYSTATION	
PRO WRESTLER	TELEF.
MORTAL KOMBAL 3	TELEF.
PROME GOAL EX	TELEF.
PGA TOUR INVITATIONAL	TELEF.

NEO GEO CD	
KING OF FIGHTERS '95	TELEF.
32X	TELEF.

GAME BOY	
NHL HOCKEY '95	TELEF.
POWER RANGERS THE MOVIE	TELEF.
DONKEY KONG LAND	TELEF.
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.

GAME GEAR	
PRIMAL RAGE	TELEF.
TRUE LIES	TELEF.
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.
ELEPHANT FUGGITIVE	TELEF.

MEGA DRIVE	
MICROMACHINES '96	TELEF.
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.
EARTWORM JIM 2	TELEF.
NHL '96	TELEF.

SUPER NINTENDO	
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.
EARTHWORM JIM 2	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
YOSHI ISLAND	TELEF.

ATARI JAGUAR

ARCA *S.A.S.*

TUTTO PER IL MONDO GAMES E PC

VIA TRIESTE, 13
20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9513570 - 02/9511069
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL TUO USATO
ORARIO 9.00-12.30 15.00-20.00
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'
COUPON
SE SPEDISCI IL PRESENTE COUPON TI SPEDIREMO GRATUITAMENTE A CASA IL LISTINO GIOCHI

Casa: DOMARK
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

FLYING NIGHTMARES

Il McDonnel-Douglas British Aerospace AV-8B Harrier II (lunghetto come nome...) è un caccia a decollo verticale progettato dagli ingegneri dell'aviazione inglese e adottato anche dal Corpo dei Marine statunitensi, oltre che -ovviamente- dalla R.A.F. Su questo velivolo è caduta la scelta della Domark per creare il primo simulatore di volo per 3DO. Non si tratta di una simulazione del genere "estremo" (quelle, per intenderci, che richiedono un vero brevetto di volo per poter essere padroneggiate), anche perché sarebbe stato praticamente impossibile implementare in un joypad tutti i comandi necessari nella realtà per pilotare un aereo. Fatta questa premessa, però, dobbiamo precisare che *Flying Nightmares* si colloca decisamente sulla sponda "verosimile", più che su quella arcade, dei simulatori, con strumentazioni e situazioni di gioco rigorosamente ispirate alla realtà. L'ambientazione bellica prende spunto da una vicenda di fantapolitica che ipotizza un colpo di stato militare nello stato (immaginario) di Barcala, isola del sudest asiatico. Il giocatore riveste il ruolo di pilota nella squadriglia RDF (Rapid Deployment Force), che ha la propria base operativa a bordo della portaerei USS Tarawa e opera in congiunzione con reparti anfibi e terrestri. Si tratta di una guerra-lampo che dura poco più di tre giorni, ma offre l'opportunità di cimentarsi in 36 missioni a difficoltà crescente, ognuna delle quali può comportare fino a 4 o 5 uscite nello spazio aereo nemico. L'avanzamento nel gioco può essere salvato, ma ogni pilota memorizzato ha a disposizione "solo" 20 aerei: una volta distrutti tutti bisogna ricominciare dall'ultima missione completata. La complessità delle missioni è data anche dalla presenza di "wingmen" che svolgono un ruolo di copertura e vanno gestiti opportunamente per completare gli obiettivi più impegnativi. All'occorrenza, comunque, *Flying Nightmares* può essere affrontato anche in chiave più arcade, selezionando l'apposita opzione dal menu principale: in questo caso si possono affrontare le missioni in qualsiasi ordine, mentre le reazioni dell'aereo sono meno realistiche ma più semplici da controllare; il gioco diventa così una sorta di sofisticato sparatutto, offrendo un approccio più immediato.

Le scene che accompagnano il gioco sanno essere di grande effetto.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

FLYING NIGHTMARES

Se si esclude il pessimo *VR Stalker*, *Flying Nightmares* è il primo e unico simulatore di volo disponibile per 3DO. Gli appassionati della cloche troveranno in questo titolo pane per i loro denti, anche se sarebbe stata auspicabile, vista la classe della macchina, una grafica un po' più ricca. Il 3D con texture-mapping è abbastanza buono, ma gli oggetti poligonali sono relativamente rari nel paesaggio, che per larghissima parte è costituito da una piatta distesa francamente monotona. Gli elementi di contorno, tuttavia, sono realizzati con cura: molto belli, per esempio, i briefing delle missioni (che includono finestre in Full Motion Video) oppure le esplosioni, ben disegnate ed estremamente realistiche. È interessante sottolineare che il sistema di controllo è stato ottimizzato per l'uso del Joystick FlighStick Pro, la cui versione per 3DO è assolutamente identica a quella per PC (cioè: è ottima). In fin dei conti, si tratta di un prodotto dignitoso: se amate volare e avete un 3DO potete provarlo.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (7/10)
Il sistema di controllo garantisce un buon mix fra la complessità di una simulazione rigorosa e l'immediatezza di un gioco arcade.

GRAFICA (6/10)
Per quanto riguarda la grafica sarebbe stato lecito attendersi qualcosa di più: le porzioni poligonali dello scenario sono troppo risicate.

SFIDA (7/10)
Il gioco è molto completo e può essere affrontato in chiavi differenti: offre una sezione di Tutorial, una complessa Campagna Militare e una modalità Arcade.

SONORO (7/10)
Le musiche nelle fasi accessorie di briefing e debriefing sono di grande atmosfera, mentre gli effetti, una volta in volo, sono un po' troppo elementari.

3DO **70**

SOTTO CONTROLLO

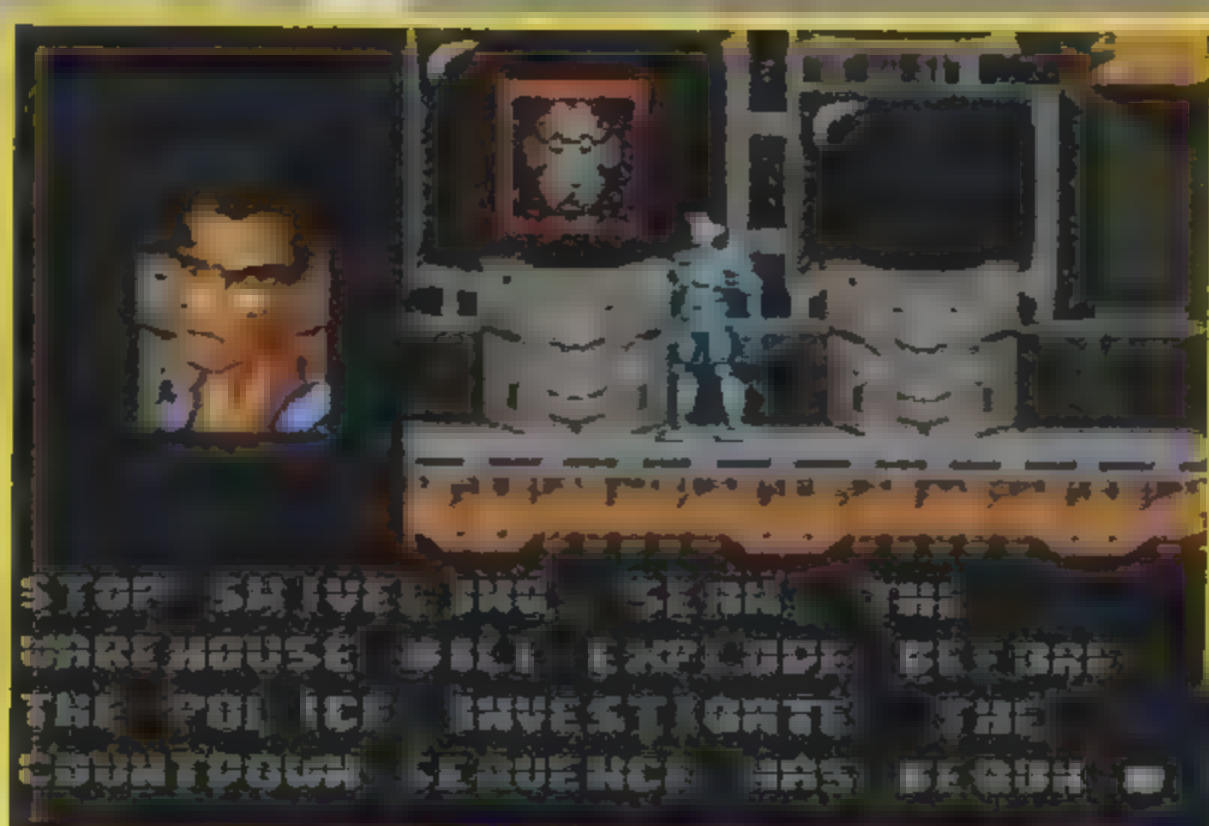
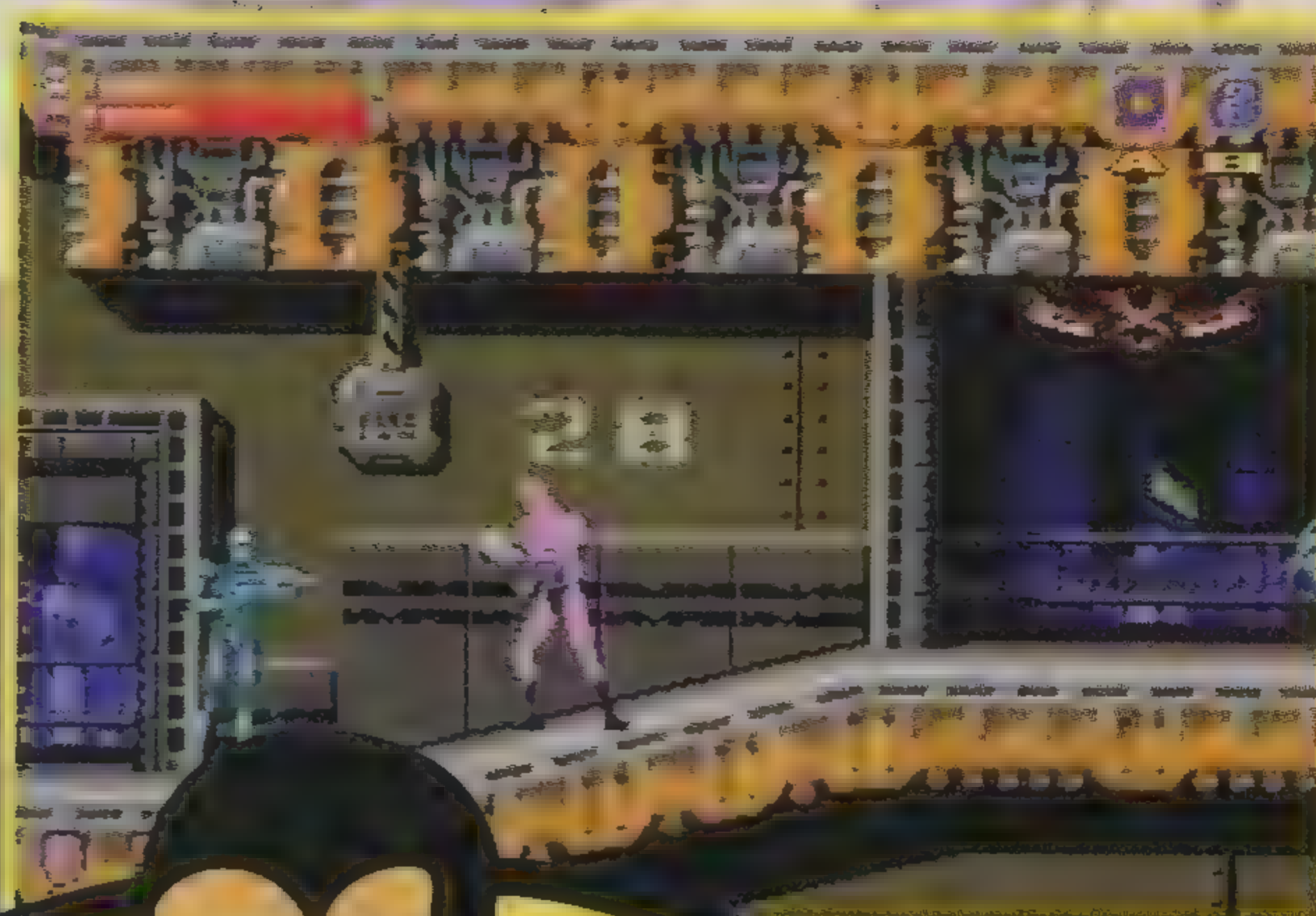
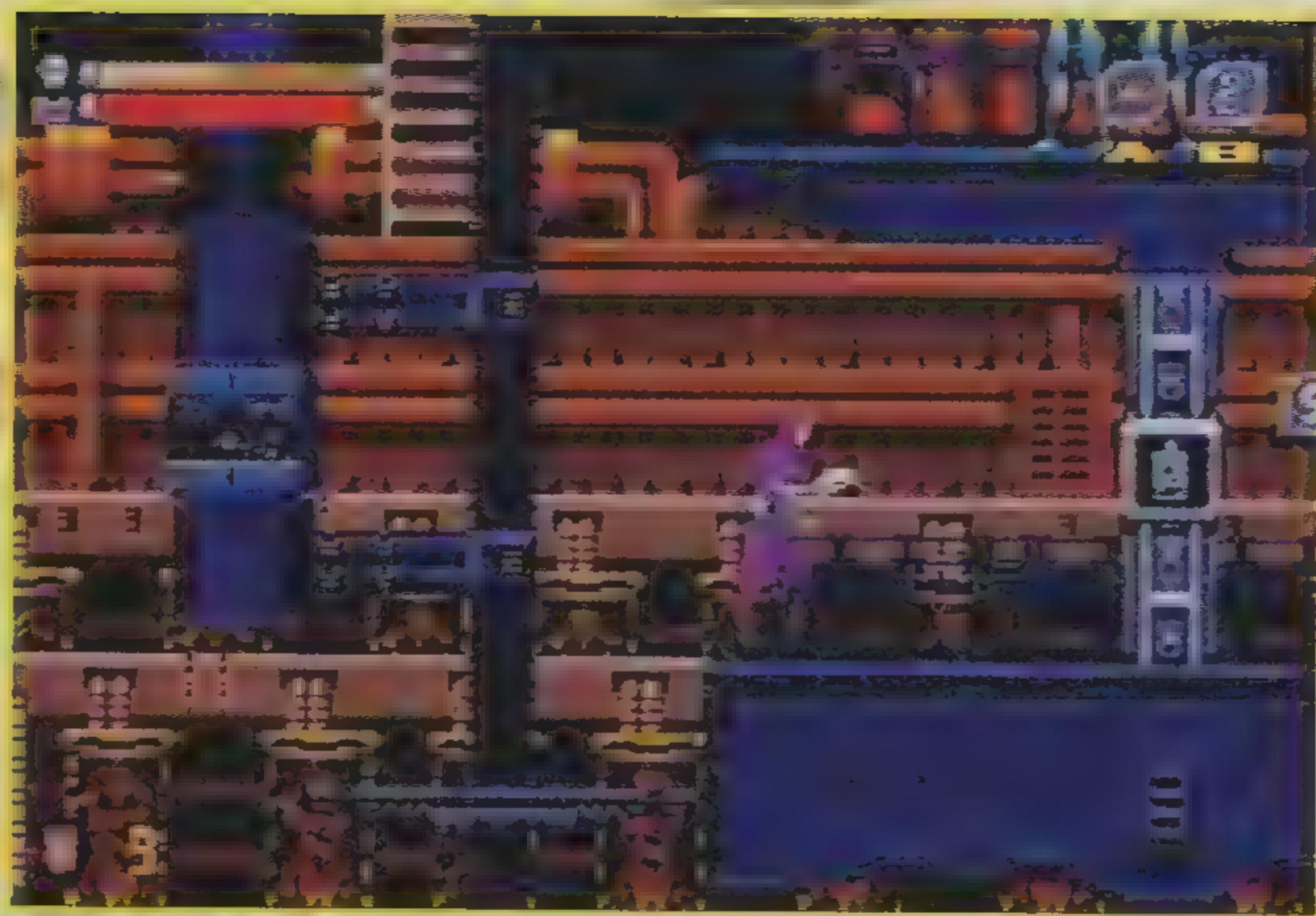
Per cambiare la funzione del display di sinistra
Per cambiare la funzione del display di destra
Per sganciare i flare
Per selezionare le armi
Per fare fuoco
Per pilotare l'areo
Per richiamare il menù delle opzioni
Per selezionare la visuale esterna o la telecamera dei missili

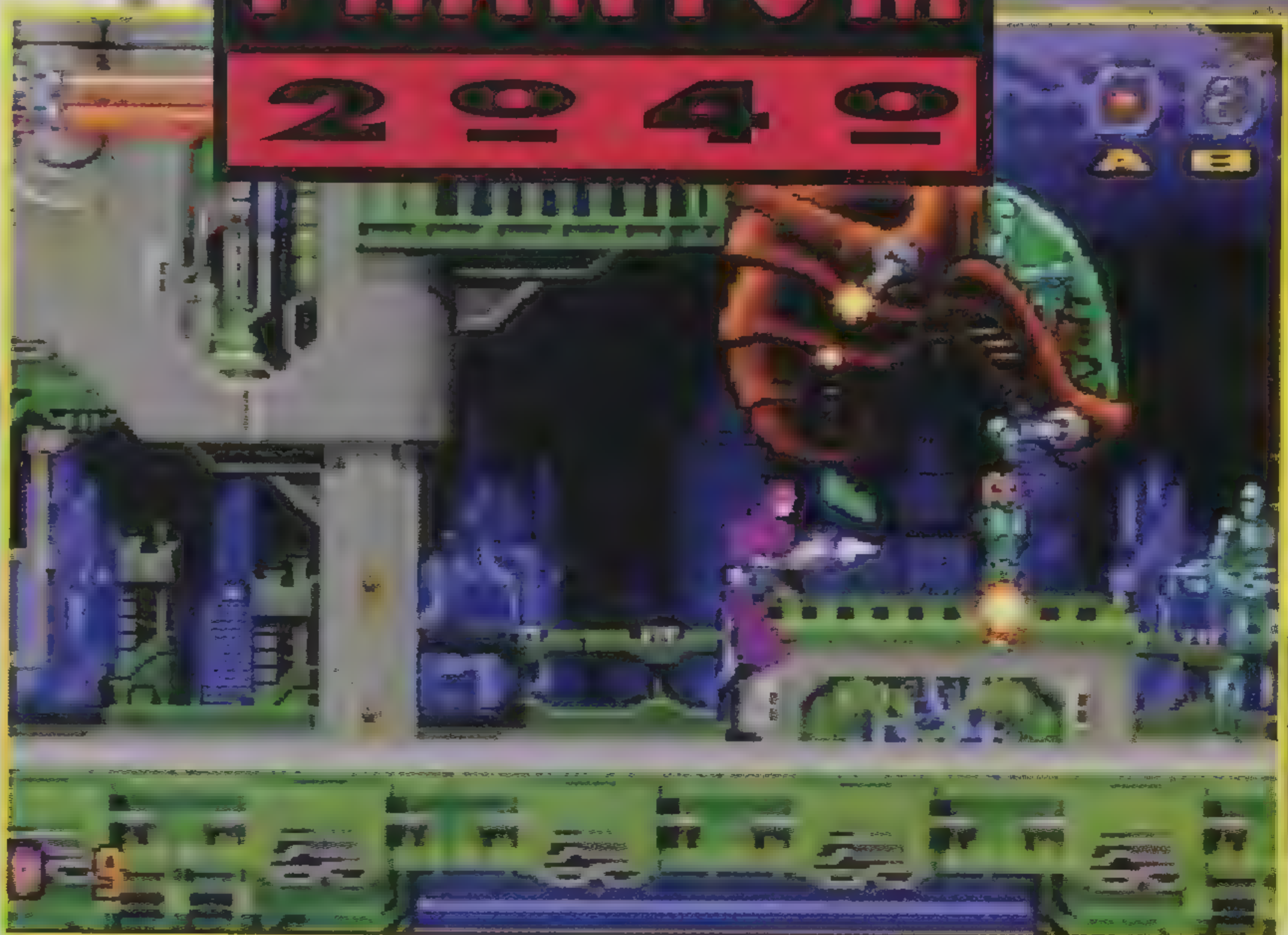
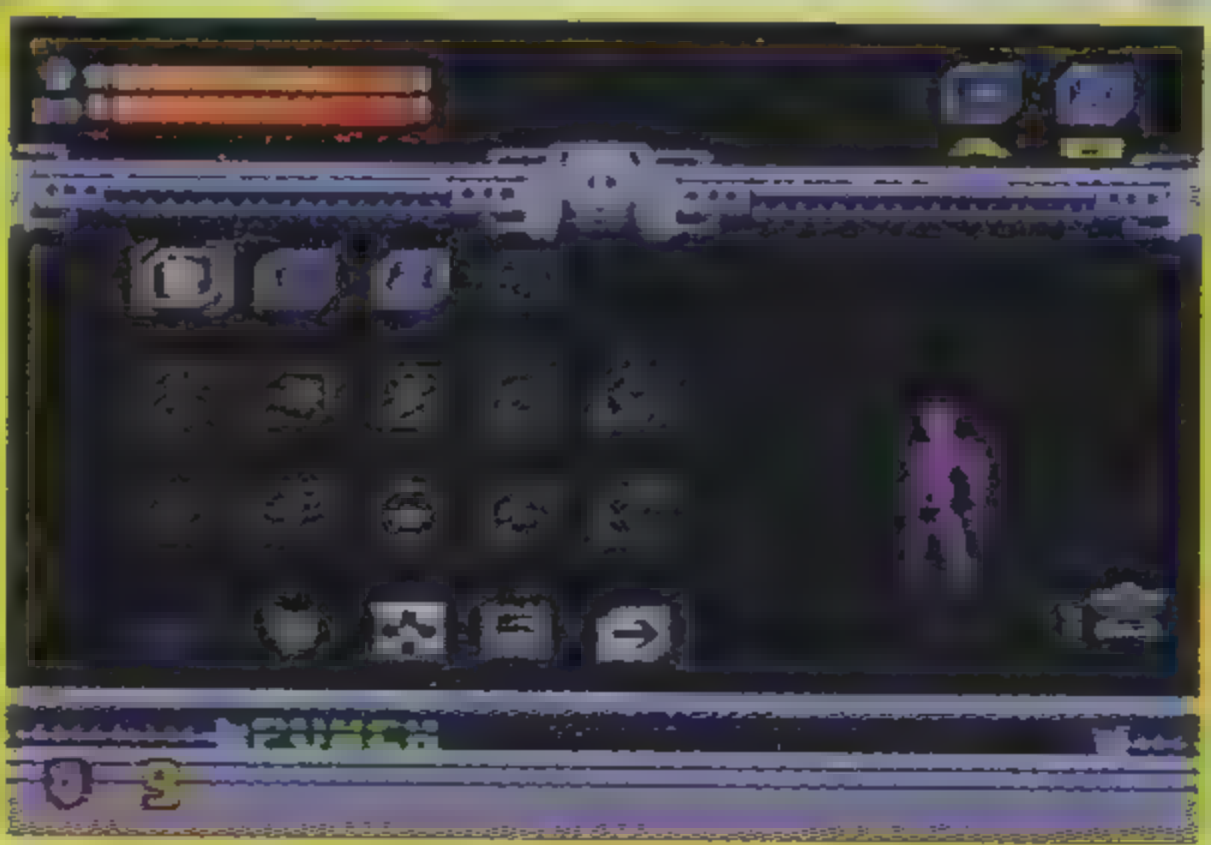
P.S. Il gioco è compatibile con il FlightStick Pro

Casa: VIACOM NEWMEDIA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

PHANTOM 2040

Quanti di voi sanno chi è l'Uomo Mascherato? A meno che non siate sugli "anta", non credo che conosciate il personaggio del quale sto parlando. Anche i possessori dei diritti di sfruttamento devono averlo pensato, così ecco uno degli eroi che hanno fatto compagnia ai nostri genitori (e, per qualche lettore, addirittura ai nonni) tornare sulla ribalta, anche se mortificato dalla recente trasfigurazione in chiave futuristica, cosa molto di moda in questi ultimi tempi. Per quanti non sapessero in cosa consistesse questa trasfigurazione, dirò che la formula adottata in questi casi, è molto semplice, prescrive di prendere un personaggio un po' vecchiotto e rifargli il look, così da poterlo sfruttare ancora. Questo è quello che è successo al nostro eroe, e ovviamente, fra i prodotti ispirati a questo progetto (a dir poco folle) non poteva mancare un bel videogioco, del quale, francamente, avremmo volentieri fatto a meno. La Viacom, fra l'altro, non tenta neppure di elaborare qualcosa di nuovo per sfruttare il nome del quale dispone, ma si limita a scodellare un action-game messo insieme con gli scarti dei tanti altri che sono usciti in questo periodo. Scontato dire, quindi, che il vostro compito consiste nel guidare il *phantasma* lungo dei corridoi (mai come in questa occasione accuratamente vuoti e spogli), tentando di ricucire l'enigma dietro alla sparizione del vostro amico dottore (da "Ritorno al Futuro" in poi...). Questa indagine vi porterà in giro per Metropia, la megalopoli nella quale vive Kit Walker (il giovine supereroe) e potrete così fare una visita nei posti più squallidi e infidi della città. Tappe fondamentali per il completamento dell'avventura sono anche la metropolitana e lo spazioporto, nelle quali potrete scovare i soliti oggetti utili (anche se questa volta molto meno) al completamento della missione. per evitare un qualsiasi minimo coinvolgimento del giocatore, poi,

STOP SHIVELING, SEAN. THE WAREHOUSE WILL EXPLODE BEFORE THE POLICE INVESTIGATE THE COUNTDOWN SEQUENCE HAS BEGUN

Come accade spesso in giochi come questo, la trama è decisamente scialba e, a di poco, scontata.

Il fantomatico Phantom è alle prese con nemici armati di lanciafiamme.

Il mostro di fine primo livello ha l'abitudine di scaricare un mare di soldati.

MORTAL KOMBAT 3

GAME power

help

ANNO 2 • N° 10

10

MORTAL KOMBAT 3 MD-SNES-PSX

È cosa molto prevedibile che all'uscita di *Mortal Kombat 3* in sala giochi, o sulle console da casa, cominci a scatenarsi la terribile "caccia alle mosse" così come era successo all'epoca del suo predecessore quando tutte le linee telefoniche di aiuto per i videogiocatori in panne erano tempestate da domande del tipo "Come si esegue la seconda Fatality di Raiden?", "Esistono le Animality e le Nudality?" e molto altro ancora. Sperando di prevenire questo fenomeno, noi di Gippi vi forniamo questo mese una guida più o meno completa (quando si parla di *Mortal Kombat* la parola "completa" è un azzardo) su tutte le mosse e i piccoli segreti che racchiude il terzo episodio di questa interminabile saga. Non sappiamo quanto questo possa saziare la vostra sete di sapere ma cercate di accontentarvi!

LEGENDA

S: Su
G: Giù
A: Avanti
I: Indietro
HP: Pugno alto
LP: Pugno basso
HK: Calcio alto
LK: Calcio basso
BL: Parata
RUN: Tasto corsa

N.B. Le diagonali sono espresse da G o S più la direzione corrispondente separata da una "/". Es. Diagonale in basso-avanti: G/A.

KOMBAT KODES

Nel VS Screen in basso potete vedere sei icone che potrete modificare premendo i tasti HP, HK e LK (nelle versioni PSX e SNES con configurazione tasti standard) oppure LP, LK e BL (nella versione arcade) di entrambi i Joystick/Joypad (in pratica la prima icona è controllata dal HP del primo giocatore, la seconda dal HK e così via). Inserendo la serie di figure appropriate otterrete diversi effetti; queste figure scorrono in avanti premendo il tasto e all'indietro mettendo S e premendo il tasto e sono:

Drago ⇨ MK ⇨ Yin Yang ⇨ Simbolo 3 ⇨ Simbolo ? ⇨
Fulmine ⇨ Goro ⇨ Raiden ⇨ Shao Kahn ⇨ Teschio

Eccovi i codici che potrete inserire (i numeri tra le parentesi indicano il numero di volte che dovrete premere il tasto).

1) Il vincitore del primo round combatte contro SHAO KAHN
Giocatore 1: Drago, Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)
Giocatore 2: Fulmine, Goro, Simbolo ? (5 - U+4 - 4)
2) Il vincitore del primo round combatte contro NOOB SAIBOT
Giocatore 1: Raiden, Goro, Teschio (S+3 - S+4 - S+1)
Giocatore 2: Simbolo 3, Simbolo ?, Ying Yang (3 - 4 - 2)
3) Il vincitore del primo round combatte contro SMOOKE
Giocatore 1: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)
Giocatore 2: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)
4) Il vincitore del primo round combatte contro MOTARO
Giocatore 1: Teschio, Goro, Teschio (S+1 - S+4 - S+1)
Giocatore 2: MK, Simbolo ?, MK (1 - 4 - 1)
5) Psycho Kombat: (Al buio, Random e Senza parata combinati)
Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Fulmine (S+1 - S+2 - 5)
Giocatore 2: MK, Yin Yang, Fulmine (1 - 2 - 5)
6) Barra di energia disabilitata
Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Raiden (S+1 - S+2 - S+3)
Giocatore 2: Drago, MK, Simbolo 3 (1 - 2 - 3)
7) Parata disabilitata
Giocatore 1: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)
Giocatore 2: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)
8) Prese disabilitate
Giocatore 1: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)
Giocatore 2: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)
9) Barra Run infinita
Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)
10) Ranper Kombat
Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)
11) Combattimento al buio
Giocatore 1: Goro, Shao Kahn, Shao Kahn (U+4 - U+2 - U+2)
Giocatore 2: Simbolo ?, Yin Yang, Yin Yang (4 - 2 - 2)
12) Galaga
Giocatore 1: Goro, Simbolo ?, MK (S+4 - 4 - 2)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Kahn (4 - S+4 - S+2)
13) Giocatore 1 con un quarto di energia
Giocatore 1: Raiden, MK , Raiden (U+3 - 0 - U+3)
Giocatore 2: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
14) Giocatore 2 con un quarto di energia
Giocatore 1: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
Giocatore 2: Raiden, MK , Raiden (U+3 - 0 - U+3)
15) Giocatore 1 con metà energia
Giocatore 1: MK , Simbolo 3 , Simbolo 3 (0 - 3 - 3)
Giocatore 2: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
16) Giocatore 2 con metà energia
Giocatore 1: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
Giocatore 2: MK , Simbolo 3 , Simbolo 3 (0 - 3 - 3)

LE MOSSE FINALI

FATALITY: Potrete eseguire questa mossa alla fine di un qualsiasi round senza alcuna restrizione. Se le prime volte avrete qualche problema non disperate, molto dipende dalle distanze; per aiutarvi a fianco a ogni mossa è presente la distanza a cui dovrete eseguirla, a esempio la scritta "(Spazzata)" indica che dovrete eseguire la mossa a distanza di una spazzata (per chi non lo sapesse è di circa 8cm).
FRIENDSHIP: Potete eseguire questa mossa finale soltanto se non userete la parata nell'ultimo round di combattimento. Può essere effettuata a qualunque distanza.
BABALITY: Questa mossa trasformerà il vostro avversario in bambino e ha le stesse restrizioni della Friendship. Può essere effettuata a qualunque distanza.
MERCY: Questa mossa non è segnata tra le mosse perché è uguale per tutti i lottatori. Vi permette di ridare un po' di energia al vostro avversario morto ed è fondamentale per eseguire le Animality. Per eseguirla: tenete premuto RUN, fate G; G; G; G e rilasciate RUN a qualunque distanza. Può essere fatto solo nel terzo round di un combattimento.
ANIMALITY: questa mossa trasforma il lottatore in un animale che uccide l'avversario. Come la Fatality è soggetta alle distanze e può essere eseguita solo dopo aver fatto la Mercy.

PERSONAGGI AGGIUNTIVI

Come ormai è usanza nella serie dei *Mortal Kombat*, anche in questo terzo capitolo si trovano due boss finali e alcuni personaggi segreti; al momento si conoscono soltanto questi ma non escludo che le sorprese non siano ancora terminate (si vocifera che nel gioco siano presenti anche Raiden e ErinMac, un personaggio femminile il cui nome deriva dall'inesistente ERMAC di *MK2*).

MOTARO: questo enorme centauro cornuto è di sicuro il più temibile avversario mai visto in un *MK*. Le sue mosse causano danni assurdi, non cade mai ed è assolutamente immune a QUALUNQUE attacco a distanza (anzi in più li rimanda tutti indietro); impiegherete degli anni per sconfiggerlo.
SHAO KAHN: signore incontrastato dell'Outworld è il boss finale del gioco. Non è tanto stupido come appariva in *MK2*, ma non dovrebbe darvi comunque troppi problemi.
NOOB SAIBOT (Interpretato da Richard Divizio): il personaggio nero è tornato! Per combattere contro di lui dovrete nel gioco a due inserire il corretto codice nel VS Screen. In questo episodio però il suo aspetto è quello di Kano.
SMOKE (Interpretato da Sal Divita): anche il ninja fumoso è tornato, questa volta nelle vesti di un Robot come Cyrax e Sektor. Potrete combatterlo inserendo il codice appropriato nel VS Screen oppure controllarlo (è il personaggio che appare a volte nello schermo di selezione al centro) inserendo l'Ultimate Kombat Kode.
GALAGA: inserendo il codice appropriato nel VS Screen potrete fare una sfida al mitico sparatutto in cui il primo che perderà tre vite perderà la partita!

ULTIMATE KOMBAT KODES

Da eseguire dopo la scritta "Game Over" al termine del gioco completato senza continuare mai in singolo. Il codice sblocca Smooke ed è controllato da entrambi i giocatori.

ATTENZIONE: questo codice non viene mai richiesto, dovrete inserirlo voi.
Giocatore 1: Premere una volta HP, due volte HK e premere S+BL
Giocatore 2: Premere due volte HP, due volte LP, due volte BL, quattro volte HK e tre volte LK

MOSSE

AIR FIREBALL
I, G, A, LK (In volo)
Palla di fuoco in direzione diagonale. Può essere eseguita dopo un salto oppure mentre Sindel vola.

GROUND FIREBALL
A, A, LP
Normale attacco a distanza in linea retta.

SCREAM
A, A, A, HP
Sindel emette un grido che a corta distanza paralizza l'avversario e gli consente un colpo "gratuito".

FLIGHT
I, I, I, A, HK
Sindel si alza in volo. L'unica mossa eseguibile in questa situazione è la "Air Fireball".

BABALITY
RUN, RUN, RUN, S

FRIENDSHIP
G, G, G, G, LP

SINDEL

Interpretata da Lia Montelongo

MOSSE FINALI

FATALITY 1
RUN, RUN, BL, BL, RUN+BL (Da vicino)
Sindel comincia a gridare verso l'avversario la cui pelle vola via lasciando no scheletro sanguinolento.

FATALITY 2
RUN, RUN, BL, RUN, BL (Spazzata)
I capelli di Sindel si allungano ricoprendo completamente l'avversario che con uno strattone viene fatto roteare in un mare di sangue.

FRIENDSHIP
RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, S
Sindel calcia una palla da football americano esclamando "That's was Fun".

ANIMALITY
A, A, S, HP (Da vicino)
L'animale di turno è stavolta una Vespa gigante che punge l'avversario.

MOSSE

MISSILE
I, A, HP
Classico attacco a distanza con traiettoria orizzontale.

DOUBLE MISSILE
A, A, I, I, HP
Jax lancia due diversi missili a differente altezza, uno alto e uno basso.

EARTHQUAKE SMASH
Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare
Jax sferra un possente pugno sul pavimento che danneggia l'avversario. Ha effetto anche se parato.

BLAZING PUNCH
A, A, HK
Pugno in carica dagli ottimi effetti, utile per colpire un avversario in caduta.

GOTCHA GRAB
A, A, LP più volte
Jax cattura l'avversario e lo prende a pugni in faccia (estremamente dolorosi).

BABALITY
G, G, G, LK

PIT FATALITY
G, A, G , A, LP

JAX

Interpretato da John Parrish

FATALITY 2
Tenere premuto BL, S, S, G, G/A, A, S/A, S, lasciare BL, BL,

MOSSE FINALI

FATALITY 1
RUN, BL, RUN, RUN, LK (Da lontano)
Jax cresce velocemente fino ad arrivare a poter "calpestare" il suo avversario in un bagno di sangue.

FRIENDSHIP
LK, LK, RUN, RUN, LK
Jax si mette a saltare ininterrottamente la corda.

ANIMALITY
Tenere premuto LP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino)Jax si trasforma in un leone e sbrana la sua vittima.

MOSSE

CANNONBALL

Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare LK
Come nel primo *MK* Kano si lancia "a palla" contro l'avversario.

KNIFE THROW

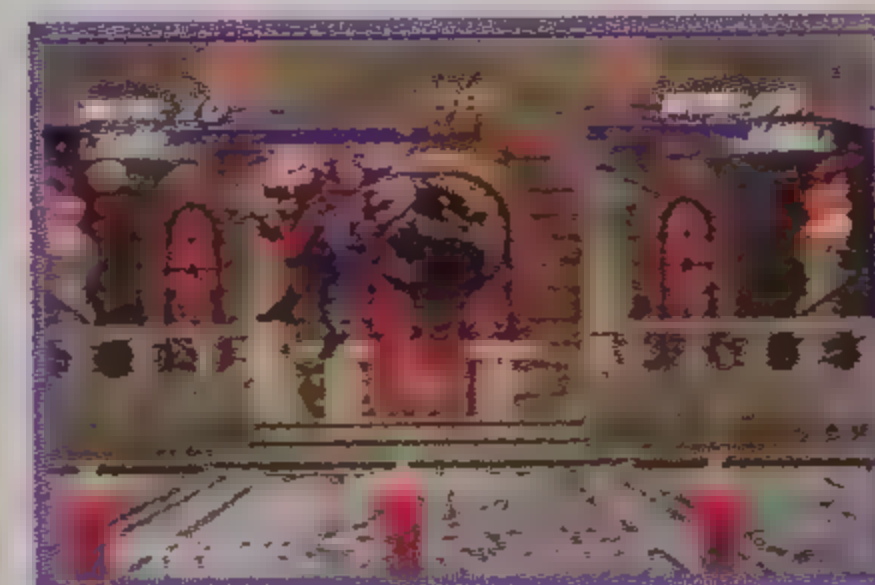
G, I, HP
Kano lancia a lunga distanza i suoi famosi coltelli.

KNIFE UPPERCUT

G, A, HP
Sempre utilizzando i suoi coltelli Kano esegue una sorta di uppercut, ottima difesa dagli attacchi volanti.

CHOKE HOLD

I, G, A, LP
Kano prende il suo avversario e lo "strapazza" un po' con una serie di amichevoli strette.

AIR THROW

BL in volo
Efficace presa volante, utile in combo con un calcio dato in volo.

BABALITY

A, A, G, G, LK

PIT FATALITY

S, S, I, LK

KANO

Interpretato da Richard Divizio

MOSSE FINALI

FATALITY 1

Tenere premuto LP, A, G, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Kano estrae lo scheletro dell'avversario (YUK!) dalla sua bocca e lo mette in bella vista aspettando che il corpo si afflosci.

FATALITY 2

LP, LP, BL, BL, HK (Spazzata) (Parata) Con l'ausilio del suo occhio bionico Kano emette un raggio laser che scalda l'avversario fino a farlo esplodere.

FRIENDSHIP

LK, LK, RUN, RUN, HK
Kano si mette a masticare un chewing-gum e ne ottiene un pallone che gli scoppia in faccia!

ANIMALITY

Tenere premuto HP, BL, BL, BL, Rilasciare (Da vicino)
Kano si muta in un gigantesco ragno che salta addosso alla vittima stritolandola completamente.

MOSSE

BICYCLE KICK

Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare LK
Liu Kang parte in volo con una serie di calci a bicicletta, se parati lasciano però un facile contrattacco.

FLYING KICK

A, A, HK
Efficacissimo calcio volante con traiettoria orizzontale, se eseguito al momento giusto è difficilmente prevedibile.

HIGH DRAGON FIRE

A, A, HP
Classica bolla a distanza. Può essere eseguita anche in volo.

LOW DRAGON FIRE

A, A, LP
Come la precedente ma essendo bassa non può essere evitata chinandosi.

BABALITY
G, G, G, HK

PIT FATALITY
RUN, BL, BL, LK

LIU KANG

Interpretato da Eddie Wong

FRIENDSHIP
Premere G+RUN

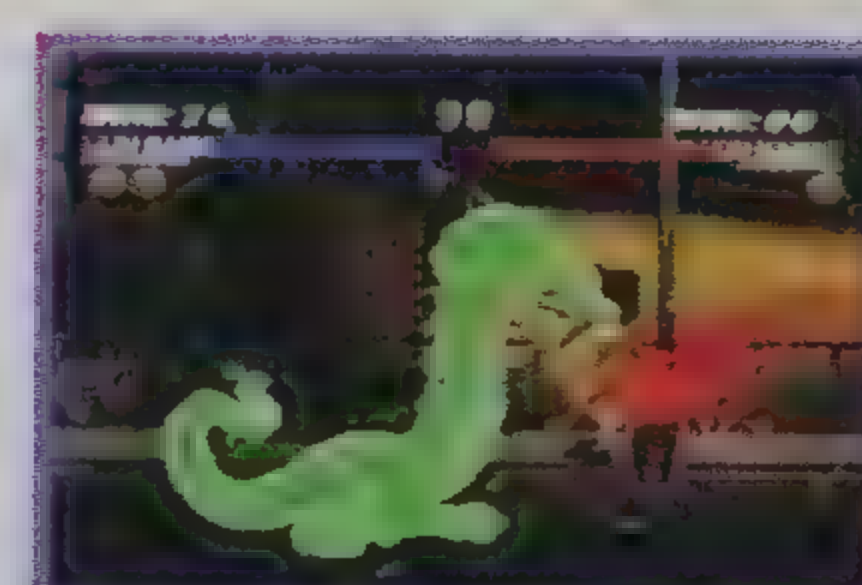
MOSSE FINALI

FATALITY 1

A, A, G, G, LK (Da vicino) Liu Kang sparisce per poi riapparire sotto forma di palla di fuoco sotto al suo nemico e bruciarlo.

FATALITY 2

S, G, S, S, BL+RUN (Qualunque distanza) (parata) Liu Kang sparisce ancora ma stavolta sulla testa del malcapito cade un mobile originale del primo *Mortal Kombat*!

ANIMALITY

G, G, G, S (Spazzata) Praticamente identica alla fatality di *MK2*: Liu Kang diventa drago e stacca con un morso il busto all'avversario.

MOSSE

ENERGY RINGS

G, A, LP
Direttamente dal primo *MK* il solito attacco a distanza di Sonya.

UPWARD BICYCLE KICK

I, I, G, HK
Praticamente identico al Bicycle Kick di Liu Kang ma ha traiettoria diagonale alta.

LEG GRAB THROW

G+LP+BL
Utilissima presa di gambe, particolarmente efficace su avversari al tappeto o dopo un calcio volante.

SQUARE WAVE PUNCH

A, I, HP
Pugno volante con traiettoria orizzontale in volo. Più utile per togliersi da situazioni difficili che per colpire.

BABALITY
G, G, G, A, LK

PIT FATALITY
A, A, G, HP

SONYA

Interpretata da Kerri Hoskins

MOSSE FINALI

FATALITY 1

I, A, G, G, RUN (Qualsiasi distanza)
Identica alla vecchia: Sonya manda un bacio che "brucia" totalmente l'avversario.

FATALITY 2

Tenere premuto BL+RUN, S, S, S/I, I, G/I, G (A metà schema)
Sonya usa sempre il bacio ma questa volta una bolla viola ingloba l'avversario facendolo poi esplodere tra sangue e ossa.

FRIENDSHIP

I ,A , I, G, RUN
Sonya muove le sue braccia su e giù (?!?).

ANIMALITY

Tenere premuto LP, I, A, G, A, Rilasciare (Da attaccato)
Sonya si trasforma in una gigantesca aquila che porta via la vittima dallo schermo, facendone poi ricadere i pezzi.

MOSSE

HIGH GRENADE

G, I, HP
Striker lancia una granata con traiettoria parabolica alta.

LOW GRENADE

G, I, LP
Come la precedente ma la traiettoria questa volta è bassa.

BATON THROW

A, A, HK
Striker corre e con il suo bastone e cattura l'avversario per proiettarlo.

BATON TRIP

A, I, LP Striker corre in avanti e usa il suo bastone per sgambettare l'avversario.

BABALITY
G, A, I, I, HP

PIT FATALITY
A, S, S, HK

STRYKER

Interpretato da Michael O'Brien

FATALITY 2
A, A, A, A, LK (Metà schema)

MOSSE FINALI

FATALITY 1

G, A, G, A, BL (Da vicino)
Striker riempie di esplosivo la sua vittima, indi si allontana e si tappa le orecchie per il rumore dell'esplosione.

FRIENDSHIP

LP, RUN, RUN, LP
Striker tira fuori un cartello di STOP e fa passare per lo schermo dei bambini.

ANIMALITY

RUN, RUN, RUN, RUN, BL (Spazzata) Si trasforma in un Tirannosauro Rex che mangia il busto del suo avversario.

MOSSE

ICE SHOWER (FRONT)

G, A, B+HP
Una vera e propria doccia di ghiaccio che cade davanti all'avversario, se questi viene colpito rimane congelato.

ICE SHOWER (BACK)

G, I, A, HP
Come la precedente ma il ghiaccio cade alle spalle dell'altro lottatore.

ICE SHOWER (TOP)

G, A, HP
Come le due precedenti ma la doccia stavolta cade esattamente nella posizione dell'avversario al momento in cui si esegue la mossa.

ICE CLONE

G, I, LP
Sub Zero salta all'indietro lasciando una sua copia di ghiaccio. Se l'avversario la tocca rimane a sua volta congelato.

ICE FREEZE

G, A, LP
La classica mossa dei due precedenti *MK*: una bolla che se non viene parata congela l'avversario.

BABALITY
G, I, I, HK

PIT FATALITY
I, G, A, A, HK

SUB-ZERO

Interpretato da John Turk

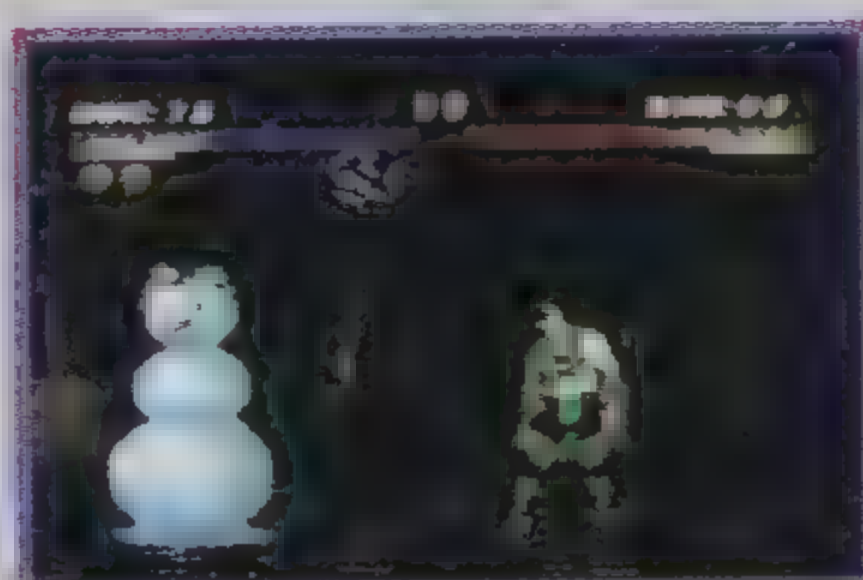
MOSSE FINALI

FATALITY 1

BL, BL, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Sub Zero solleva la sua vittima congelandola per poi spezzarla in due pezzi in un bagno di sangue.

FATALITY 2

I, I, G, I, RUN (Spazzata)
Sub Zero emette una terribile alitata congelante. Il malcapito avversario diventa di ghiaccio e cade, frantumandosi in mille pezzi.

FRIENDSHIP

LK, LK, RUN, RUN, S
Sub Zero si trasforma in un pupazzo di neve!

ANIMALITY

Tenere premuto BL, A, S, S, Rilasciare BL (Da vicino)
Si trasforma in un orso polare (chi l'avrebbe mai detto!) che attacca la sua vittima.

MOSSE

NET

I, I, LK
Cyrax lancia una rete che cattura l'avversario e lo porta vicino a lui per un colpo gratuito.

EXPLODING TELEPORT

A, A, G, BL
Cyrax scompare, esplodendo, e ricompare alle spalle del suo avversario.

CLOSE BOMB

Tenere premuto LK, I, I, HK
Cyrax rilascia dal suo petto una bomba a breve distanza che esplode dopo qualche secondo.

FAR BOMB

Tenere premuto LK, A, A, HK
Come la precedente ma la bomba viene lanciata a maggior distanza.

BABALITY
A, A, I, HP

PIT FATALITY
BL, BL, RUN, BL, RUN

CRYRAX

Interpretato da Sal Divita

MOSSE FINALI

FATALITY 1

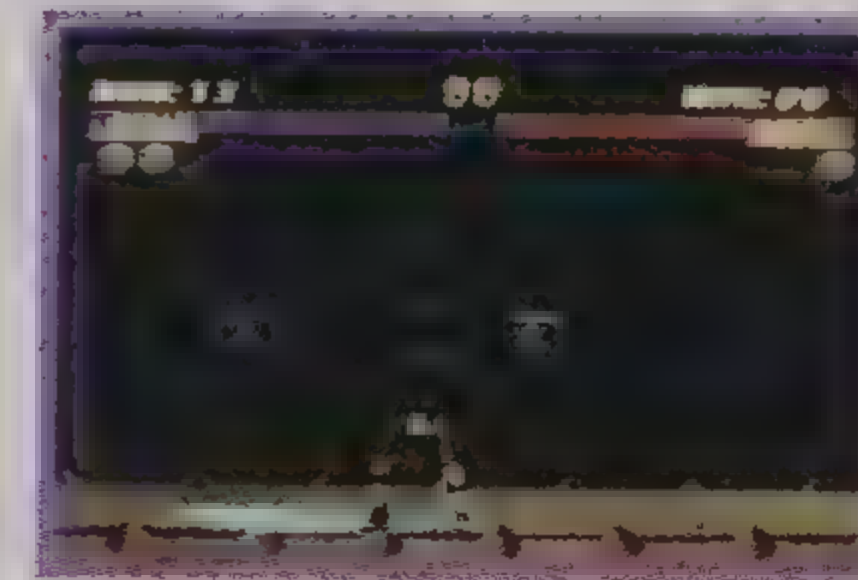
G, G, S, G, HP (Qualunque distanza) (Parata)I simil-capelli di Cyrax cominciano a girare come le pale di un elicottero. A questo punto vola via e atterra a testa in giù sull'avversario facendolo a pezzi.

FATALITY 2

G, G, A, S+RUN (Da vicino) (Parata)
Cyrax preme un bottone sul suo braccio e attiva la sequenza di autodistruzione, uccidendo se stesso e il suo avversario!

FRIENDSHIP

RUN, RUN, RUN, RUN, S
Cyrax si esibisce in una divertente danza mani-ginocchia.

ANIMALITY

Tenere premuto BL, S, S, G, G, Rilasciare BL (da vicino)
Si trasforma in uno squalo gigante che emerge dal pavimento e ingoia quasi interamente il suo avversario. Una delle migliori del gioco.

MOSSE

HEAT MISSILE

A, G, I, HP
Un bersaglio appare sull'avversario e da Sektor parte un missile che si dirige verso l'obbiettivo.

MISSILE

A, A, LP
Questa volta il missile ha semplicemente una veloce traiettoria orizzontale.

TELEPORT PUNCH

A, A, LK
Sektor scompare per poi riapparire dietro l'avversario tirandogli una specie di Uppercut.

BABALITY

G, G, I, I, HK

PIT FATALITY

G, G, G, G, RUN

SEKTOR

Interpretato da Sal Divita

FRIENDSHIP

Premere G+RUN

MOSSE FINALI

FATALITY 1

LP, LP, RUN, RUN, BL (Spazzata)
Dal torace di Sektor esce una pressa che stringe l'avversario fino a stritolarlo del tutto.

FATALITY 2

A, A, A, I, BL (Massima distanza) Sektor spara una fiammata dal braccio che brucia il suo avversario.

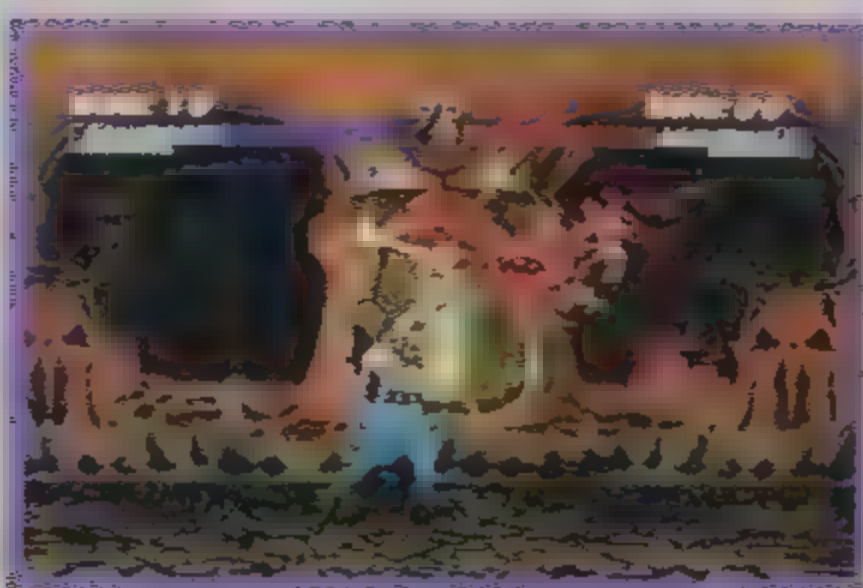
ANIMALITY

A, A, G, S (Parata)
Sektor si trasforma in gigantesco pipistrello che, in volo, taglia la testa della sua vittima.

MOSSE

GREEN ARROW

G, I, LP
Con il suo potere Nightwolf crea un arco di energia con cui lancia una veloce freccia.

HATCHET UPPERCUT

G, A, HP
Nightwolf utilizza il suo Tomahawk per eseguire un potente uppercut, ottima difesa dagli attacchi volanti.

GREEN REFLECTOR SHIELD

I, I, I, HK
Il corpo di Nightwolf si ricopre di un alone verde ed è in grado di respingere ogni tipo di attacco a distanza scagliato contro di lui.

SHADOW RAM

A, A, LK
Corsa con spallata finale, notevole l'effetto "ombra" di colore verde che la accompagna.

BABALITY

A, I, A, I, LP

PIT FATALITY

RUN, RUN, RUN, BL

NIGHTWOLF

Interpretato da Sal Divita

MOSSE FINALI

FATALITY 1

Tenere premuto BL, S, S, I, A, Rilasciare BL, BL (da vicino)
Nightwolf invoca il potere degli dei e un potentissimo raggio di luce scende dal cielo facendo evaporare il suo avversario.

FATALITY 2

I, I, G, HP (Metà schema)
Nightwolf innalza il suo tomahawk in aria per catturare il fulmine e scagliarlo sull'avversario.

FRIENDSHIP

RUN, RUN, G, RUN, G
Nightwolf si trasforma in Raiden e dal cielo cade un cabinato originale di *Mortal Kombat 2*.

ANIMALITY

A, A, G, G (Da vicino)
Si trasforma in un lupo rosso e attacca l'avversario.

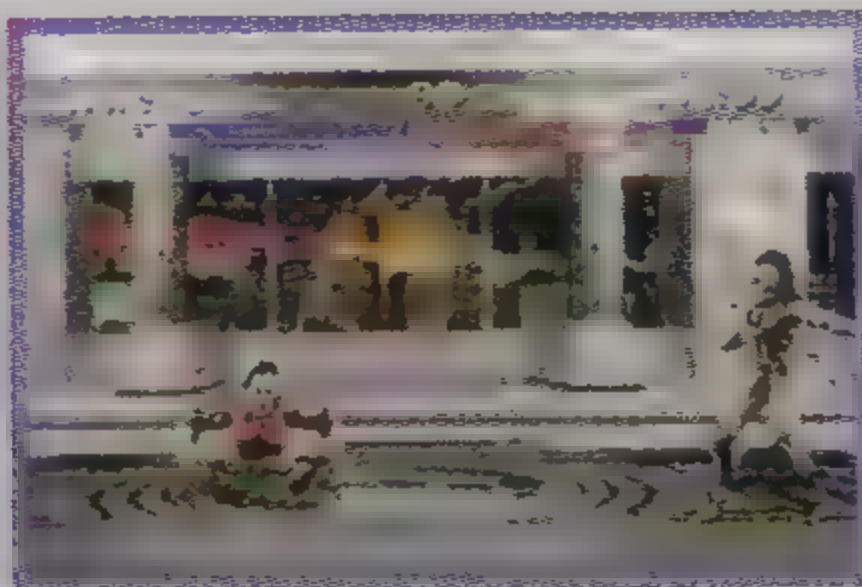
MOSSE

FIREBALL

G, A, HP
Classico attacco a distanza rappresentato da una bolla di energia.

TELEPORT STOMP

G, U
Come i suoi siili Goro e Kintaro, Sheeva scompare per riapparire sull'avversario e calpestarlo un po'.

GROUND STOMP

I, G, I, HK
Mossa identica all'Earthquake Smash di Jax, solo che Sheeva per ottenere questo effetto esegue un piccolo saltino sul posto.

BABALITY
G, G, G, I, HK

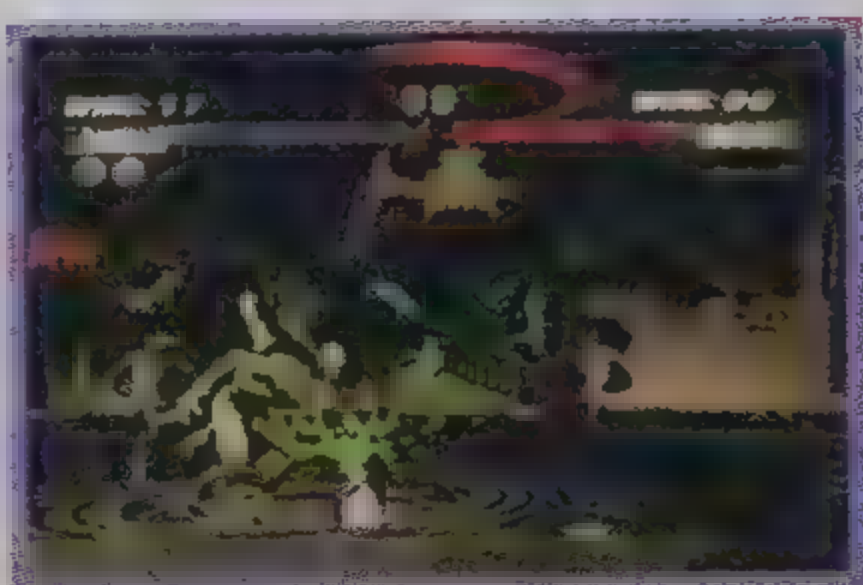
PIT FATALITY
G, A, G, A, LP

SHEEVA

FRIENDSHIP
A, A, G, A, attendere 1/2 sec. HP

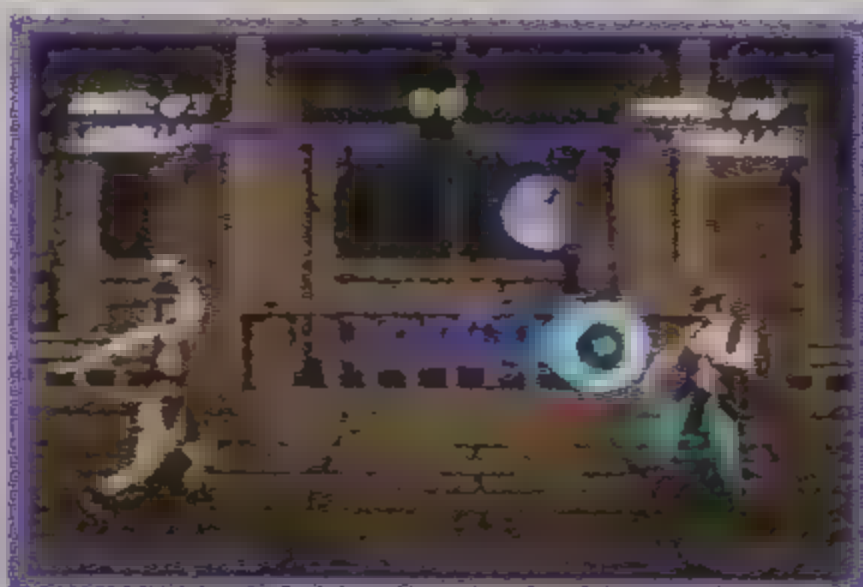
ANIMALITY
RUN, BL, BL, BL, BL (Spazzata)

MOSSE FINALI

FATALITY 1

A, G, G, A LP (Da vicino)
Sheeva si mette a tirare pugni in testa al suo avversario con le quattro mani in modo da conficcarlo nel terreno fio al collo.

FATALITY 2

Tenere premuto HK, A, I, A, A, Rilasciare HK (Da vicino)
Sheeva spella con un colpo il corpo della vittima lasciando un ammasso sanguinolento senza pelle.

MOSSE

HAT THROW
I, A, LP
Kung Lao si esibisce nel suo classico lancio del cappello con traiettoria leggermente parabolica.

TELEPORT
G, S
Kung Lao sparisce oltre lo schermo e poi riappare dietro l'avversario in volo.

DIVE KICK
D+HK in volo
Durante un salto Kung Lao può lanciarsi con un calcio in diagonale verso l'avversario, utile in combo con un normale attacco volante.

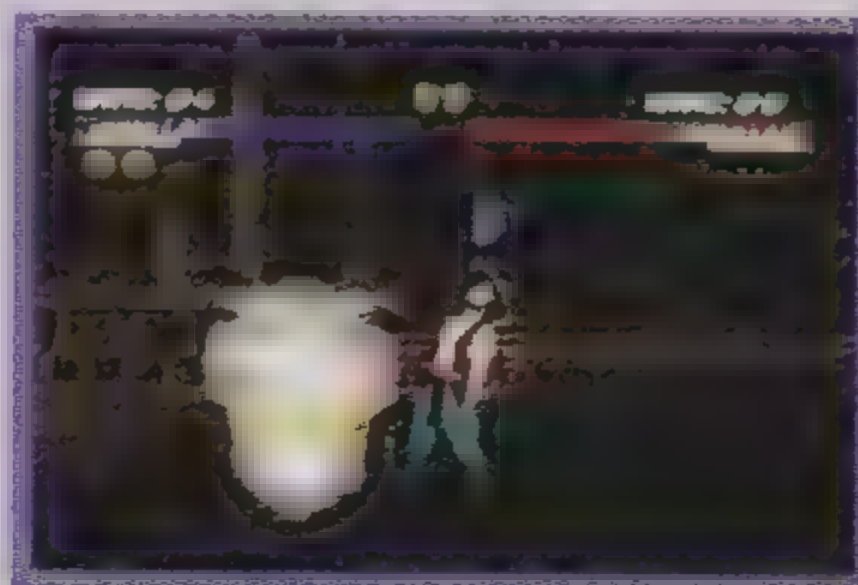
SHIELD SPIN
A, G, A, RUN
Kung Lao gira su se stesso e diventa praticamente immune agli attacchi corpo a corpo.

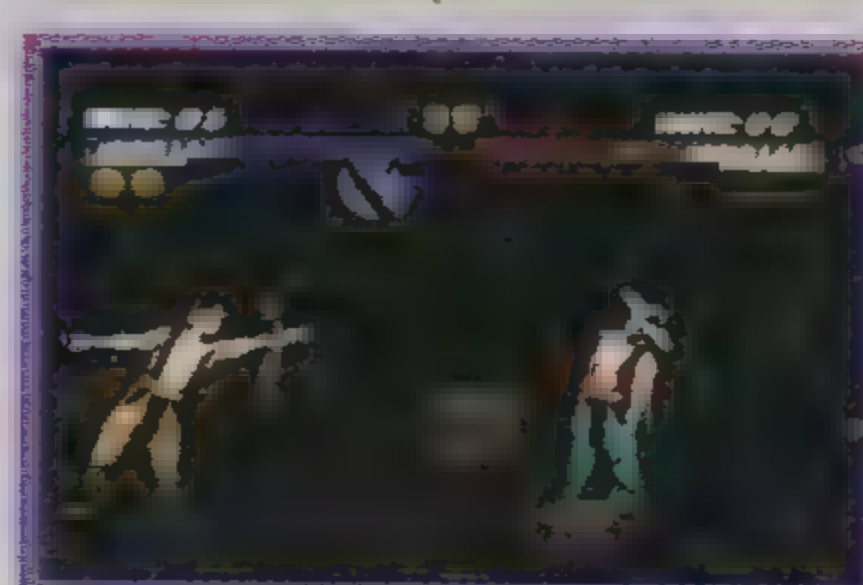
BABALITY
G, A, A, HP

PIT FATALITY
G, G, A, A, LK

KUNG LAO

Interpretato da Tony Marquez

MOSSE FINALI

FATALITY 1
RUN, BL, RUN, BL, G (Qualunque distanza)
Kung Lao esegue il suo "Shield Spin" ma gira così veloce che l'avversario viene risucchiato e ridotto in mille pezzi.

FATALITY 2
A, A, I, G, HP (Da vicino)
Kung Lao lancia il suo cappello che torna per quattro volte sulla vittima segandole diverse parti del corpo.

FRIENDSHIP
RUN, LP, RUN, LK Kung Lao lancia il suo cappello che viene inseguito da un cane, ma non appena quest'ultimo esce dallo schermo si odono i suoi latrati di dolore.

ANIMALITY
RUN, RUN, RUN, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Si trasforma in un leopardo che salta sulla sua vittima e la dilania.

MOSSE

TORNADO (SUPER CHEAP) SPIN

I, A, LK
Kabal corre contro l'avversario, se questi non para comincia a girare e può subire un secondo colpo.

PURPLE ENERGY BALL

I, I, HP
Classica bolla da attacco a distanza. Può essere eseguita anche in volo.

GROUND BLADE

I, I, I, RUN
Kabal chiama una lama rotante che arriva da dietro l'avversario. Colpisce sempre se non viene saltata.

BABALITY
RUN, RUN, LK

PIT FATALITY
BL, BL, BL, HK

KABAL

Interpretato da Richard Divizio

MOSSE FINALI

FATALITY 1

G, G, I, A, BL (Spazzata)
Kabal attacca i suoi tubi alla testa della vittima. Quest'ultima comincia a gonfiarsi e alla fine esplode.

FATALITY 2

RUN, BL, BL, BL, HK (Da vicino)
Kabal spezza la sua maschera in due mostrando una faccia orribile all'avversario che rimane impietrito e perde il proprio "fantasma"!

FRIENDSHIP

RUN, LK, RUN, RUN, S
Kabal estrae un "marshmallow", lo infilza con un suo uncino e infine lo cuoce su un fuocherello che spunta dal terreno.

ANIMALITY

Tenere premuto HP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Kabal si trasforma in uno scheletro verde di rinoceronte e scorna l'avversario fuori dallo schermo.

MOSSE

1 SKULL

I, I, HP
Shang Tsung lancia una veloce palla di fuoco verso l'avversario.

2 SKULLS

I, I, A, HP
Come la precedente ma le palle di fuoco lanciate sono due.

3 SKULLS

I, I, A, A, HP
Questa volta le palle lanciate da Shang sono tre. Se va a segno la prima lo faranno anche le altre due.

HELL FIRE

A, A, I, I, LK

TRASFORMAZIONI

Liu Kang: 360 (Parata)Kano: I, A, BL (Velocemente)Sonya: G+RUN+BL+LP
Kung Lao: RUN, RUN, BL, RUN
Kabal: LP, BL, HK (Velocemente)
Sindel: I, G, I, LK
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: G, A, I, RUN
NightWolf: S, S, S (Parata)
Jax: A, A, G, LP
Sub-Zero: A, G, A, HP
Stryker: A, A, A, HK
Sheeva: Tenere premuto LK A, G, A, Rilasciare

BABALITY
RUN, RUN, RUN, LK

PIT FATALITY
S, S, I, LP

SHANG TSUNG

Interpretato da John Turk

MOSSE FINALI

FATALITY 1

Tenere premuto LP, G, A, A, G, Rilasciare (Da vicino)
Shang fa sorgere dal suolo delle punte e infine solleva la vittima per scagliarla sopra di esse.

FATALITY 2

Tenere premuto LP, RUN, BL, RUN, BL, Rilasciare (Da vicino)
Shang levita la sua vittima e ne estirpa l'anima, lasciando il corpo in un ammasso verdastro di ossa e carne.

FRIENDSHIP

LK, LK, RUN, RUN, G
Shang si trasforma in una piccola creatura saltellante tratta da JOUST

ANIMALITY

Tenere Premuto HP, RUN, RUN, RUN, RUN, Rilasciare (Spazzata)Si trasforma in una gigantesca vipera verde che inghiotte l'avversario intero

PERCHE' LA MARVEL PUBBLICA TUTTE LE RIDUZIONI A FUMETTI DEI CARTONI ANIMATI TELEVISIVI

Ovvero "Vorrei proprio sapere di chi parlate riferendovi all'Uomo Mascherato" ovvero "Nozionismo, mon amour" (dopo due mesi ancora intrippato col francese). Seguendo la scia dei maggiori periodici italiani, che riempiono i loro articoli di "boxettini utili" per foraggiarvi culturalmente, anche Game Power vuole dimostrare una volta per tutte quanta erudizione alberghi nelle menti dei redattori più bravi e più belli d'Italia. Vi rendiamo noto, quindi, che l'originale Phantom (il solo, a giudizio di molti, che valga la pena conoscere) è stato creato nel lontano 1936 per il "New York American Journal" da Lee "Non sono parente dell'attore" Falk ai testi e Ray "Neanche io" Moore ai disegni. La prima pubblicazione italiana risale allo stesso anno, su "L'avventuroso". Dopo essere stato protagonista di una triste serie di cartoni animati (trasmessi anche nel nostro paese) in cui faceva squadra con Flash Gordon e Mandrake, per "l'Ombra che cammina" è scoccata l'ora del passaggio di consegne ad un giovane discendente, che può vantarsi di essere un Phantom purosangue, 24esimo di una ininterrotta catena Padre-Figlio. La Marvel Comics ha tratto dall'ancor più triste nuova serie televisiva una versione a fumetti, della quale l'unica cosa buona sembra essere il primo episodio, che ha visto al lavoro insieme - udite, udite - nientemeno che Steve Ditko e John Romita Sr.! Certo che quei vecchi filibustieri della "Casa delle Idee" le studiano proprio tutte pur di vendere...

Alla fine di ogni livello la storia diventa sempre più intrigante... capirai!

i programmatori hanno limitato la manovrabilità del personaggio principale al minimo indispensbile. L'unico motivo che può spingervi ad acquistare questo titolo è il tizio che lo anima, anche se non credo che abbia il carisma necesario per poter far emergere un gioco come questo. Ma probabilmente tutto ciò è voluto. Si, resisi conto di quanto avevano fatto, i programmatori della Viacom hanno voluto infangare il nome del già-per-conto-suo pessimo *Phantom 2040* per permettere ai lettori di riavvicinarsi alle vecchie strisce lasciando perdere i nuovi fumetti. Un consiglio da seguire, indubbiamente.

• Gearloose

MEGA DRIVE

PHANTOM 2040

Quello a cui ci troviamo di fronte altro non è che una squallida operazione di restyling avveniristico (che ormai coinvolge un numero sempre crescente di personaggi), che colpisce inesorabilmente l'altrettanto piatta versione videoludica, che sembra la copia-carbone (opportunamente peggiorata) di tutti gli action-game usciti negli ultimi mesi. Dal punto di vista tecnico, il gioco si rivela abbastanza scadente: lo sprite del protagonista pecca nell'animazione (sembra quasi che una corazza gli impedisca movimenti) e i fondali sono fra i peggiori che il 16 bit della Sega ricordi. Il sonoro, poi, non è da meno grazie alle musiche assolutamente anonime che i programmatori della Viacom sono riusciti a realizzare. Inoltre le possibilità che avete di morire rasentano lo zero, visto che quasi tutti i nemici abbattuti vi forniscono grandi quantità di energia e munizioni. È davvero un peccato che una console come il Megadrive debba calare il sipario accompagnata da titoli di questo genere.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 6/10
Almeno il personaggio risponde discretamente ai comandi e usare le armi non è troppo complesso

GRAFICA 6/10

SFIDA 4/10
Leggete il fumetto (quello a "strisce", of course) che è meglio

SONORO 5/10
Deve essere una specie di sfida: chi, dopo aver finito una partita, riesce a ricordare una delle musiche riceve un premio

MD 55

SOTTO CONTROLLO

Pausa
Per saltare
Per usare l'arma B
Per usare l'arma A
Per sposta il fantasma

Casa: PSYGNOSIS/SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

DISCWORLD

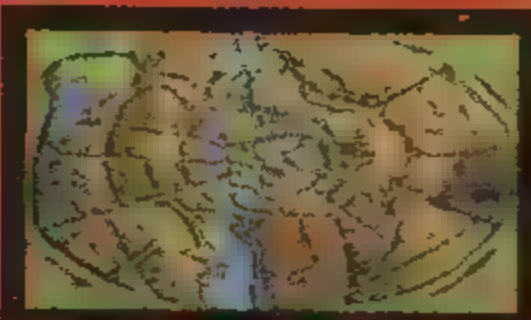
Ritorna Scuotivento nelle sue esilaranti avventure ambientate su Discworld, il mondo (lo dice la parola stessa) a forma di disco, sorretto da quattro elefanti e un'immensa tartaruga. Dopo essere comparso su personal computer e avere divertito tutti gli appassionati di fantasy, nel difficile tentativo di liberare la sua città dall'invasione di una draghessa evocata da una setta di fanatici servitori del male, promette di fare lo stesso sul 32 bit della Sony grazie al mouse che anche il PSX annovera fra le sue periferiche. *Discworld* è infatti, per chi non ne avesse mai sentito parlare, un'avventura punta-e-clicca composta da locazioni sparse su una mappa circolare (il pianeta stesso), attraverso le quali un maghetto di ultima categoria, un po' goffo e alquanto sfortunato, si trova a dover portare a termine la sua importante missione.
L'avventura in sé stessa si basa sul ritrovamento di oggetti particolari (da utilizzare poi con un preciso ordine) e la risoluzione di enigmi, il tutto in chiave demenzial-comica. Il numero di personaggi coi quali interagire, le infinite possibilità di movimento e azione del protagonista, le assurde situazioni nelle quali Scuotivento si trova suo malgrado coinvolto, integrano perfettamente la natura più seriosa del ragionamento vero e proprio, permettendo al giocatore di divertirsi oltre che impegnarsi mentalmente

Spargivento dovrà visitare molte locazioni prima di risolvere l'avventura.

I fondali sono stati disegnati con grande cura e con uno spiglio fumettistico che rende alla perfezione lo spirito del gioco.

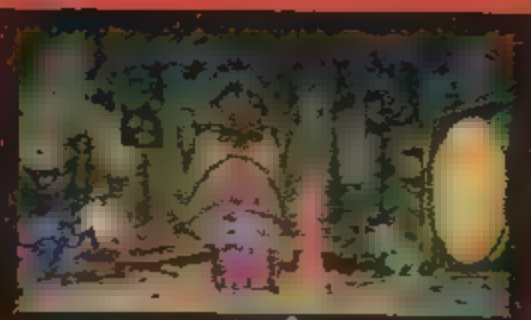
IN GIRO PER MONDO DISCO

Una panoramica sui primi passi da effettuare nell'avventura di Rincewind (spargivento) potranno aiutare anche i meno esperti a non desistere così facilmente dalla loro missione.

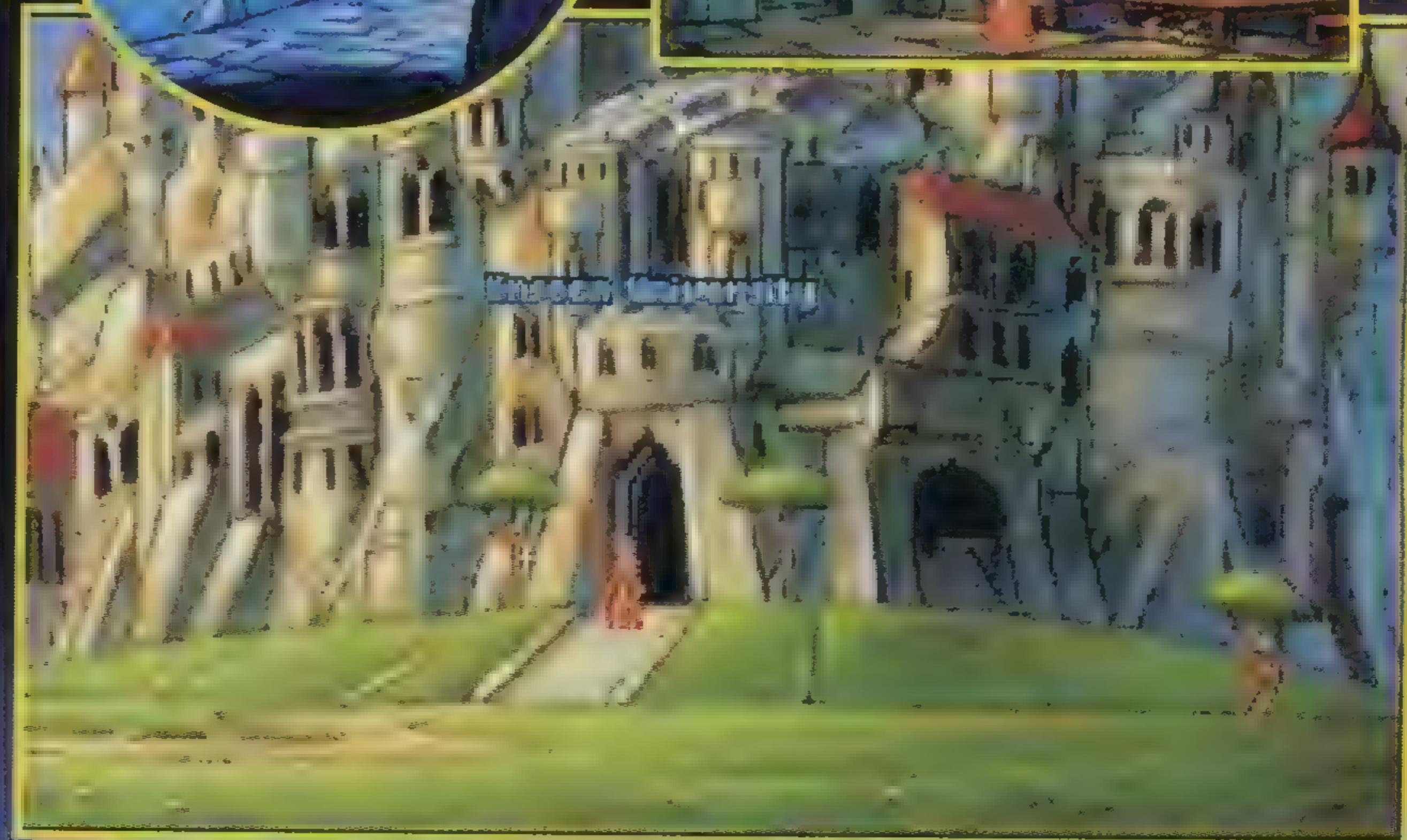
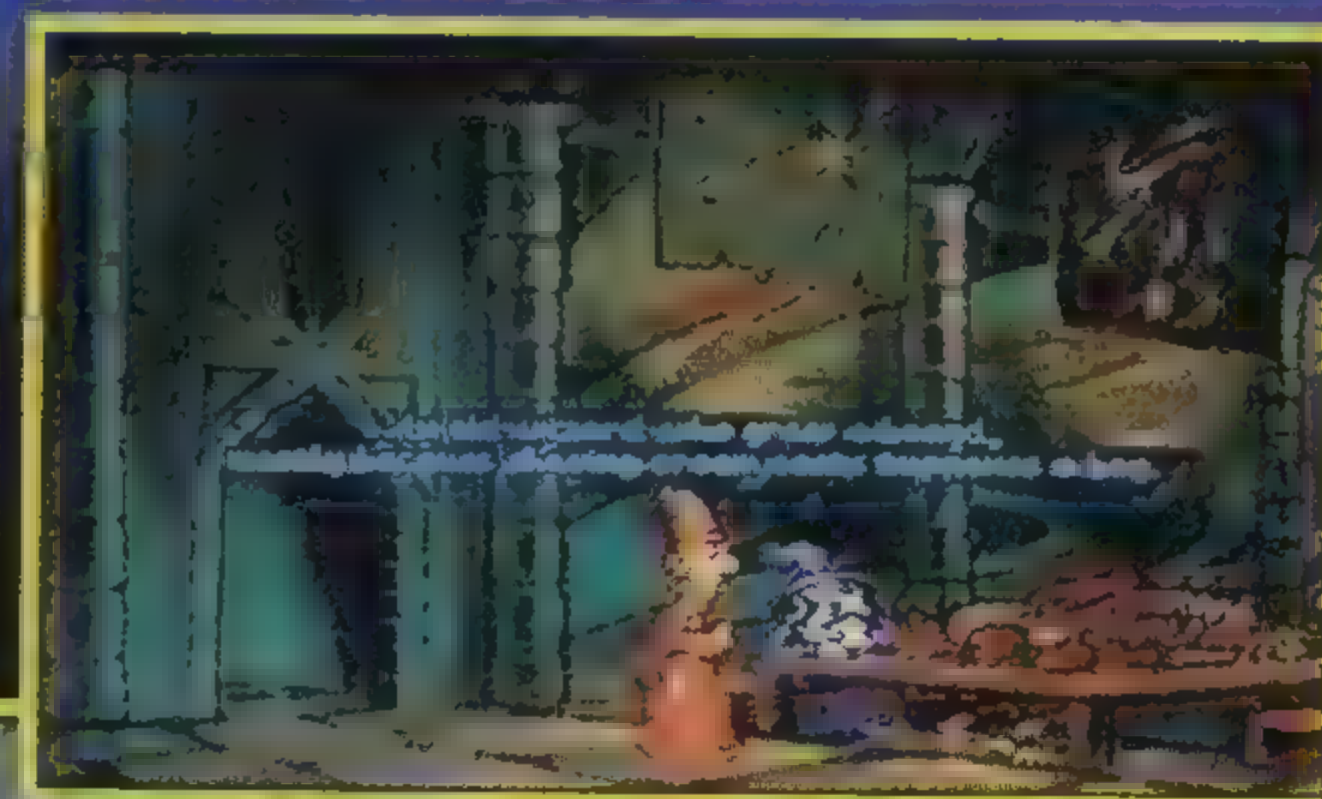
MAPPA

[illegible] riusciti a scoprire il modo per uscire dall'università dei maghi, potrete vedere altri luoghi che la mappa della città vi metterà a disposizione.

IL MONELLO

Il vostro animo ingenuo e un po' timido non vi permette di approfittare delle situazioni se queste vanno a discapito degli altri. Una breve lezione di vita da un ragazzino di strada vi farà cambiare idea e vi permetterà di imparare a sottrarre gli oggetti sotto gli occhi delle persone.

IL VECCHIO MAGO

Uno dei vostri primi incarichi sarà quello di sottrarre dalle mani di un anziano mago la sua bacchetta magica, che ogni tanto usa per prodursi in mirabolanti fuochi d'artificio. Per rubargliela dovrete usare un po' di ingegno.

IL BAULE MAGICO

Non possedendo una grande forza fisica, il nostro simpatico amico si troverà nell'impossibilità di trasportare carichi pesanti. Per ovviare a questo problema Rincewind dovrà recuperare un baule magico, che lo seguirà per tutto il corso dell'avventura.

L'uscita dell'università è una delle prime cose che dovrete fare prima di avventurarvi per il Mondo Disco.

GLI OCCHI DEL DRAGO

Malvagi stregoni, riuniti nelle catacombe di un tempio, cercano di richiamare un potente drago per sottometterlo alla loro volontà.

...1 ...2 ...3 e 4

SOTTOTITOLATO A PAGINA 777

La versione recensita in queste pagine, come potrete facilmente notare, è sottotitolata in inglese. Il gioco che troverete nei negozi avrà, comunque, la sua brava traduzione italiana. Fino alla metà di ottobre non esistevano versioni sottotitolate in italiano ecco perché le foto di questa pagina utilizzano la lingua d'Albione per illustrare le situazioni di gioco.

Entrare in una biblioteca su Mondo Disco può rivelarsi un'impresa non da poco. Soprattutto se il bibliotecario è uno scimpanze che non vuole sentire ragioni, sapete... non vedo, non sento, non parlo.

Non potevano mancare ambientazioni a rischio, d'altronde ci troviamo sempre in un mondo fantasy.

su un titolo che, soluzioni alla mano, richiede almeno una quindicina di ore per essere terminato. Scenette animate di indubbio humor si svolgono ogni qualvolta il protagonista si porta sulla giusta strada per la riuscita della sua missione, che presenta un complicatissimo intreccio di fatti e avvenimenti: ce ne si può forse fare un'idea se si pensa che, durante l'avventura, Scuotivento potrà viaggiare indietro nel tempo (di circa dodici ore) grazie a un portale magico, per influenzare dal passato gli avvenimenti che si svolgono nel presente. Anche dal lato visivo *Discworld* non delude: i vari e numerosi fondali sembrano illustrazioni uscite da un romanzo di Tolkien, e musiche, effetti sonori e parlato digitalizzato riescono a donare un affascinante realismo persino agli elementi più "fumettosi" di questo ottimo titolo: una vera chicca per gli appassionati del genere, e una piacevole alternativa ai giochi d'azione per tutti gli altri.

• *Orwell 2000*

DISCWORLD

Gli adventure game, da sempre cavallo di battaglia dei personal computer assieme ai simulatori, si vedono ultimamente sempre più trasposti sulle console dell'ultima generazione, andando a coprire anche quella fetta di mercato composta dai videogiocatori che prima, per un motivo o per l'altro, venivano privati di questo piacere sulle unità a sedici bit. Non è poi neanche difficile ipotizzare che mostri sacri dell'intrattenimento su PC decidano di sviluppare anche per console i loro prodotti o, addirittura, di lanciarle prima su queste ultime (vedi il caso di *Syndacate Wars* per PSX della Bullfrog) e solamente dopo su personal. Tenendo presente che un computer è una cosa ben diversa da una console, e che al giorno d'oggi è quasi obbligatorio averne uno in casa, non può che far piacere la possibilità di poter giocare a un'avventura di questo tipo sulle piattaforme a 32 bit, soprattutto per tutti quelli che ancora non avevano avuto la possibilità di farlo prima d'ora.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I meccanismi sono semplici e simili alla maggior parte delle avventure di questo tipo. Peccato che l'interfaccia risulti leggermente macchinosa

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Come nel libro di Terry Prachett, il gioco mantiene le strambe fattezze di questo coloratissimo mondo. La caratterizzazione di ambienti e personaggi è molto piacevole

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un considerevole numero di enigmi e rompicapo, per mettere alla prova la volontà di qualsiasi veterano del genere. Molto difficile ma non impossibile

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Agli effetti sonori viene lasciato il compito di accompagnare e dare manforte a tutte le situazioni più esilaranti. Buone le musiche di sottofondo

PSX 88

SOTTO CONTROLLO

Per interagire con gli oggetti e le persone

Per accedere al menu opzioni

Per muovere il cursore

Per esaminare gli oggetti e i personaggi

Per spostare Rincewind

N.B: si consiglia l'uso del mouse

Casa: CODEMASTERS
N°Giocatori: 1/8
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

MicroMachines '96

POWER GAME

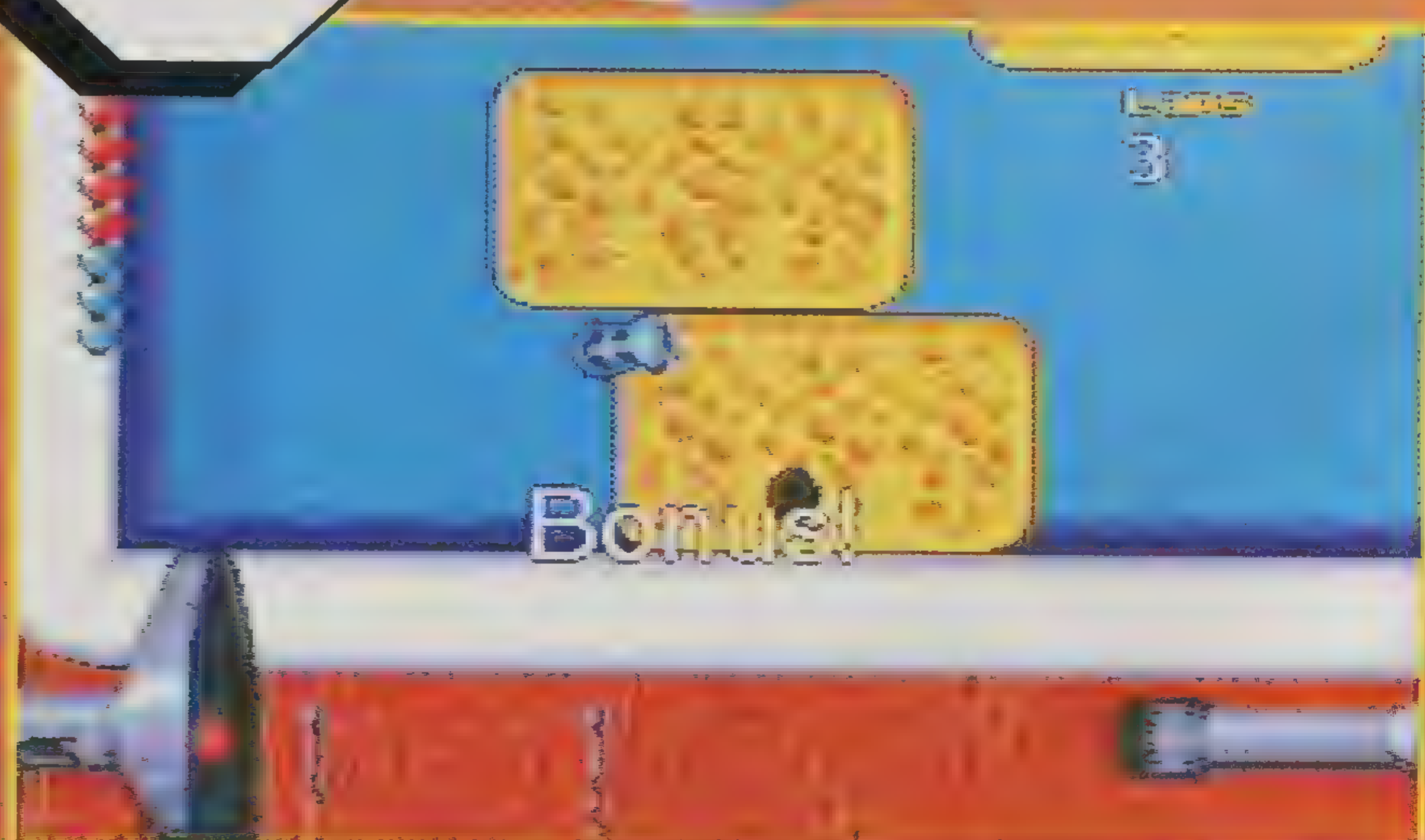
Poche linee di giocattoli possono vantare l'enorme successo commerciale ottenuto dalle microscopiche vetturette, ormai onnipresenti, denominate Micromachines. "Sfornate" per la prima volta nell'ormai lontano 1983 dall'allora semisconosciuta Galoob toys, una piccola ditta statunitense con sede nell'Iowa, le micromachines balzano subito all'occhio del pubblico per la pregevole fattura, i colori sgargianti, la grande varietà nonché per un prezzo sorprendentemente basso e competitivo.
Ancora oggi sono i giocattoli più venduti al mondo, forse grazie alla grande capacità dimostrata dalla Galoob (ormai diventata una multinazionale) di rinnovare la linea con l'introduzione di nuove serie da collezione (gettonatissime, tra le ultime, quelle bellissime ispirate alla trilogia di Guerre Stellari e alla saga di Star Trek!).
Decisamente più recente la storia dei titoli videoludici dedicati a queste fortunatissime macchinine: la prima uscita è del '92, sempre targata Codemasters, che ne detiene da sempre l'esclusiva, ed è destinata ai computer Amiga. Poco dopo, sulla scia del successo riscosso dalla fortunata prima edizione, la Codemasters dà inizio a una serie di conversioni praticamente tutte le macchine presenti sul mercato (ultima, lo ricordiamo, la riuscitissima conversione per il monocromatico portatile di casa Nintendo, apparsa sugli scaffali giusto pochi mesi fa...).
Atteso dal pubblico e acclamato dalla critica, faceva poi il suo esordio su Mega Drive, esattamente un anno fa, il divertentissimo secondo episodio della saga, caratterizzato da una serie di brillanti e rivoluzionarie innovazioni, come l'uso "spregiudicato" del sistema J-cart che consentiva, per la prima volta della storia, la partecipazione di ben otto giocatori contemporaneamente alla stessa gara, senza l'impiego di scomode e costose interfacce supplementari. E, dopo un debutto "sperimentale" su PC (giusto pochi mesi fa), ecco infine che l'ultimo nato di una gloriosa dinastia comincia, timidamente, a muovere i primi passi, accolto dalle

Nei percorsi sul biliardo si devono affrontare pericolose curve a gomito.

Per superare le pannocchie dovrete prenderle con la giusta angolazione.

Tra i vari mezzi a disposizione ci sono anche questi lentissimi "tricicli".

Tutti i percorsi hanno particolari ostacoli in "tema" con il tipo di pista.

Questi Go-Kart hanno una tenuta di strada praticamente perfetta che si adatta benissimo a questo terreno accidentato.

Le terribili tre spugnette in fila sono il terrore di tutti i giocatori di *Micro Machines*. Su di esse si svolgono infatti terribili scontri all'ultima spinta.

ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

TEMPO NORMALE

PIOGGIA

VENTO

FONDO GELATO

TEMPESTA

amorevoli cure dei recensori delle principali riviste specializzate del settore. Parlare del titolo in sé, descrivendone in dettaglio caratteristiche e modalità di gioco, data la popolarità della serie significa soltanto fare dell'accademia; decisamente più interessante è invece vedere quali sono le novità che lo differenziano dal predecessore, per capire se, e in cosa, è migliore di quest'ultimo. A prescindere da un'operazione di "restyling grafico", secondo le più antiche tradizioni dei serial di successo, operazione che, peraltro, coinvolge soltanto gli aspetti di contorno, come la presentazione dei circuiti e lo stile dei menu, senza incidere significativamente sulla grafica di circuiti e sprite, a prescindere dall'impiego di nuovi tornei, gare e campionati (come il "party

PICCOLI CIRCUITI CRESCONO...

COURSE NAME

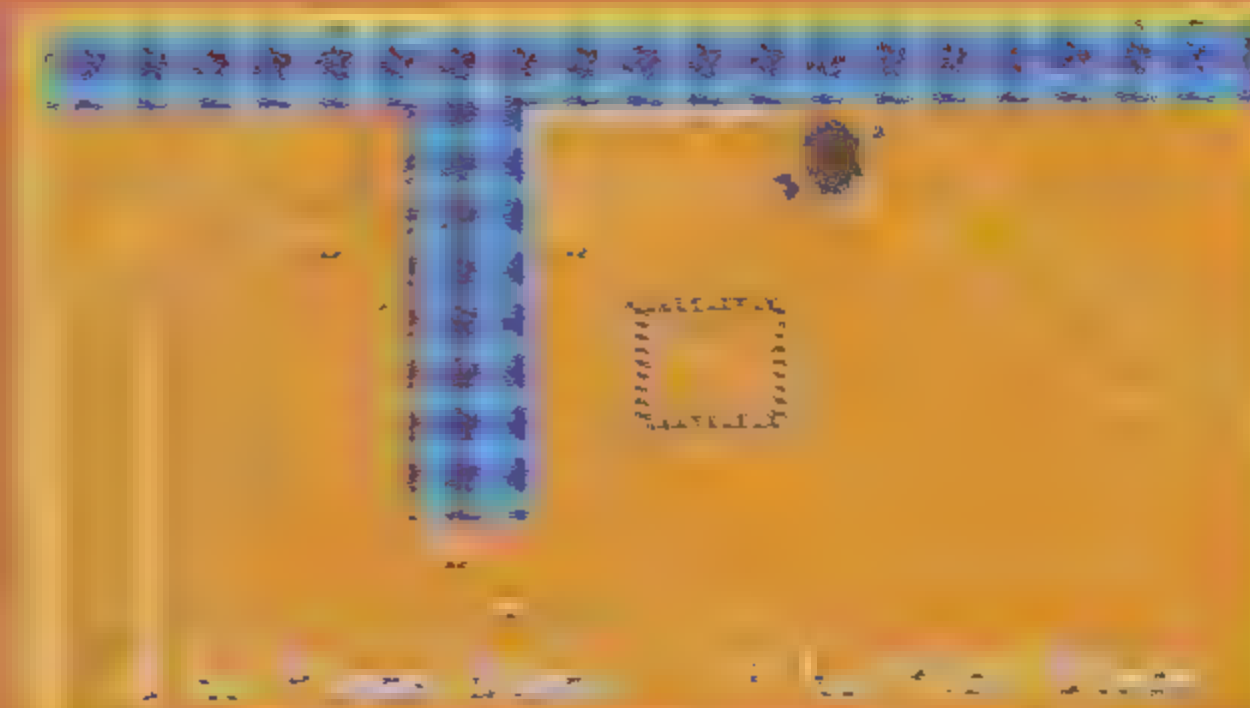
COURSE STORAGE

VEHICLE GRAPHICS

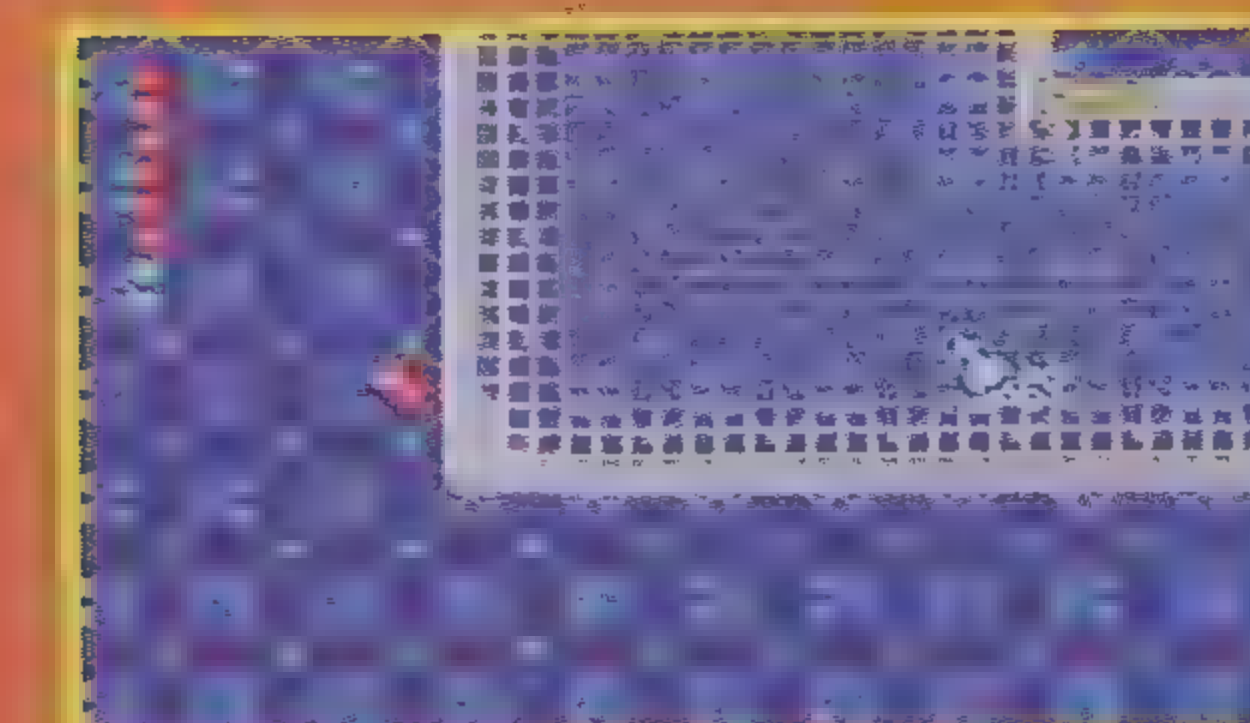
ATTRIBUTES

TEST COURSE

COURSE EDITOR

In certi punti la sabbia scompare all'improvviso da sotto le "ruote".

Il course editor è un ottimo modo per sbizzarrire i propri istinti repressi.

I salti in *MM* sono la cosa più spettacolare e pericolosa.

Nel gioco a otto il divertimento e gli insulti sono all'ordine del giorno.

In questi tratti sospesi nel vuoto è facilissimo cadere.

LE NOVITÀ DEL CALCIOMERCATO...

[illegible]

SOLAR CAR

[illegible]

JET PLANE

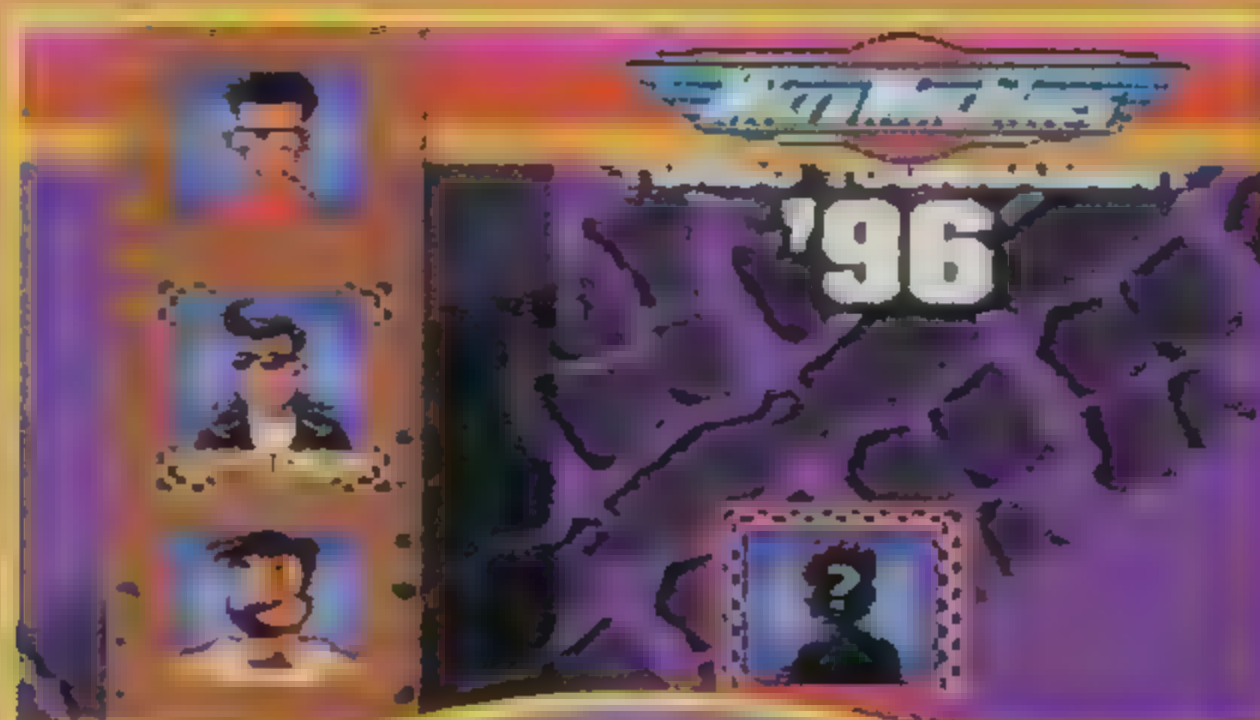
[illegible]

VINTAGE CAR

[illegible]

GO KART

[illegible]

Gli aerei sono spassossimi: infatti accelerano automaticamente e richiedono un perfetto uso della frenata per evitare continui incidenti.

game", divertentissimo, con incontri a eliminazione diretta), a prescindere dal tipo di circuiti (27 in totale, esattamente come in *Micromachines 2*), con nuovi sfondi e ostacoli, dalle nuove macchine (17, una in più rispetto al secondo episodio) e a prescindere dall'inserimento delle diverse condizioni atmosferiche (relativamente marginale, in ultima analisi), la vera, grande innovazione, riguarda invece l'introduzione del cosiddetto "Construction Kit", che consente di creare i propri circuiti, di salvarli (sono forniti ben 9 slot di memoria) e di impiegarli quando si vuole, da soli o in gare contro amici e parenti vari.
Consigliatissimo per i giocatori più creativi e fantasiosi, è sostanzialmente uno spreco per quelli più pigri, che potrebbero ritenere, a ragione, più conveniente comperare *Micromachines 2* e impiegare proficuamente la cifra così risparmiata, nell'acquisto dell'ultima serie di micromachines a molla e a "frizione" (la più bella rimane, comunque, quella con il piccolo carro funebre con bara incorporata, fuori serie e richiedibile direttamente alla Galoob!)...

• Vordak

Oltre alle gare con eventuali avversari, è possibile correre contro il tempo.

MEGA DRIVE

MICROMACHINES 96

Agli sviluppatori di casa Codemasters evidentemente non piace perdere e, se da un lato provano a lanciare un titolo per qualche verso innovativo (*Super Skidmarks*), dall'altro si cautelano da un eventuale flop rispolverando una gloria del passato, del resto... squadra che vince non si cambia! Dal punto di vista qualitativo non si può dire nient'altro se non che il titolo è eccellente sotto ogni suo profilo. L'unica questione riguarda l'eterno, amletico dubbio che accomuna tutti gli upgrade: è consigliabile l'acquisto a chi già possiede il predecessore? E ora che *Micromachines 2* è destinato a scendere considerevolmente di prezzo, conviene davvero acquistare la sua versione aggiornata? Di fatto, l'unica vera, consistente differenza dal secondo episodio è rappresentata dall'editor di circuiti, che consente ai possessori di "personalizzare" la cartuccia. Se prevedete di sfruttare adeguatamente quest'opzione allora l'acquisto è consigliabile, se siete degli inguaribili pigroni e non voglia di disegnare la vostra pista, allora lasciate perdere...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (10/10)

Il vecchio, usuale, efficacissimo metodo di controllo, che ha fatto la fortuna della serie Micromachines, viene riproposto in queste riuscitissimo terzo episodio...

GRAFICA (9/10)

Eccellenti, estremamente vari e ottimamente rappresentati i vari fondali di gioco, altro motivo di vanto di un titolo che non sembra davvero presentare debolezze...

SFIDA (8/10)

Tornei a eliminazione diretta, campionati, singole gare, prove cronometrate, duelli in singolo o a squadre, editor di circuiti

SONORO (8/10)

Sostanzialmente identico a quello proposto in *Micromachines 2*, una serie di bizzarri e frenetici motivetti di sottofondo accompagnano il gioco in ogni sua fase

MD **92**

SOTTO CONTROLLO

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

3D Lemmings

No, non vi diremo che Lemmings, l'originale, è uno dei giochi più convertiti di sempre, e non vi diremo neanche che è uscito un seguito, altrimenti rischieremmo di essere monotoni. Vi parleremo semplicemente di questo *Lemmings 3D*, come se prima non fosse esistito niente... Qualche malato di mente ha pensato di affidare alle vostre cure un intero branco di lemming, e il vostro compito sarà badare a loro ed evitare che si facciano male. Sull'enciclopedia i lemming risultano essere dei piccoli roditori norvegesi che ogni tanto hanno qualche problema di sovraffollamento. Quando questo succede, i vari individui cominciano ad agitarsi e alla fine molti di loro

Il quadratino indica il lemming a cui verrà assegnato il lavoro prescelto.

I blocchi tagliati obliquamente fanno girare di 90 gradi i lemming.

Se si seleziona l'autodistruzione inizia il conto alla rovescia.

Il primo livello del quarto livello di difficoltà non è semplicissimo.

TUTTI PER UNO E...

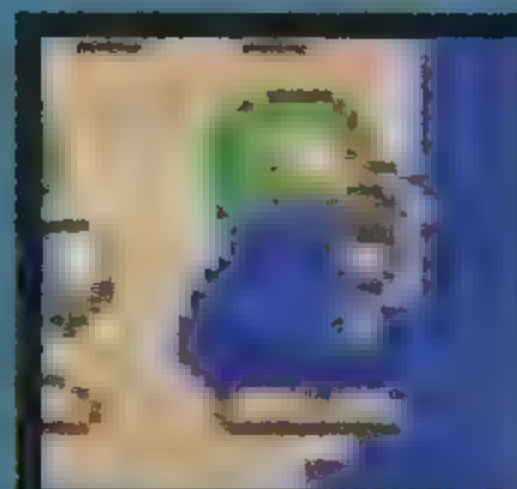
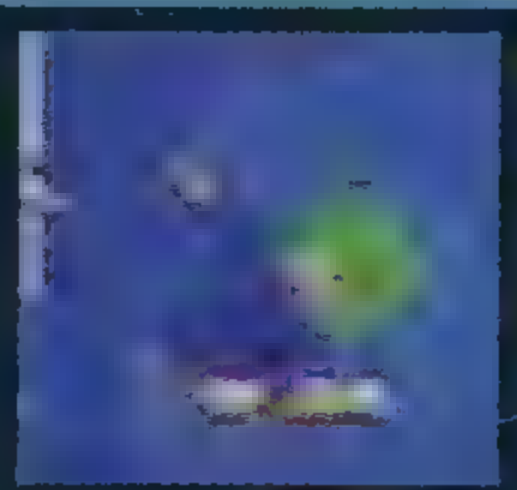
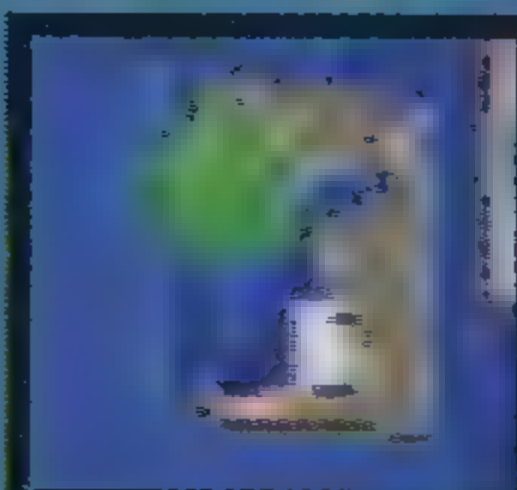
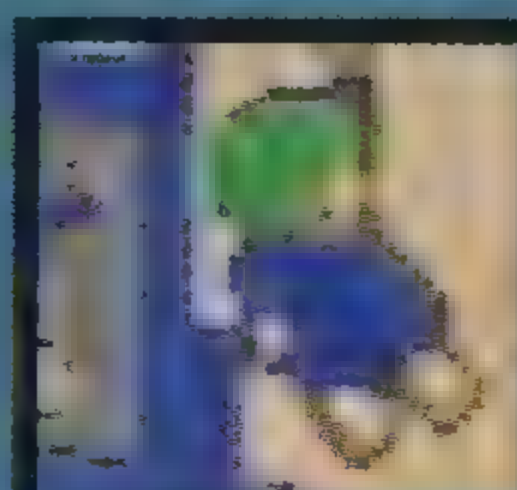
Cosa può fare un piccolo roditore blu? Un'infinità d'azioni! Studiatele bene adesso, perché poi, quando vi ritroverete a impazzire nella risoluzione di uno o più livelli, risulterà essenziale conoscere esattamente tutte le sfumature di ogni singola specialità.

BLOCKER
Serve a bloccare il flusso di lemming, facendoli tornare indietro. Ricordate che un blocker può essere salvato solo se gli si elimina il terreno da sotto le zampe.

TURNER
Grazie ai turner si riesce a far cambiare direzione ai lemming, ovvero, essendo un ambiente 3D, si può farli girare a destra e a sinistra.

BOMBER
I bomber esplodono distruggendo tutto ciò che gli sta intorno, tranne gli altri lemming. Essenziali per eliminare ostacoli e creare gradini.

BUILDER
[illegible]

BASHER
Scava in linea orizzontale fino a quando trova dei materiali adatti. Si ferma in caso non ci sia più niente da scavare, o in caso trovi un materiale troppo duro.

MINER
Il miner scava in diagonale verso il basso e serve per scendere dalle strutture più alte. Può facilmente salvare un blocker scavandogli sotto.

DIGGER
Se dovete scendere in linea retta, ecco il lemming che fa per voi. Fate solo molta attenzione a non creare dei buchi troppo profondi, qualcuno potrebbe farsi male.

CLIMBER
È una sorta di esploratore da mandare in avanscoperta in attesa dell'arrivo degli altri. Si arrampica su qualsiasi superficie fino a che non è arrivato in cima.

FLOATER
Se l'altezza da cui scendere è troppo elevata, i lemming si spiaccicano al suolo. È essenziale, quindi, munirli di un ombrellino che freni la caduta.

Qui abbiamo sbagliato il punto dove far esplodere il bomber.

Quello in primissimo piano è un blocker, quello dietro è un turner.

muoiono per lo stress causato da questa situazione e, in questo modo, si ristabilisce una situazione di normalità. La Psygnosis ha sfruttato questa drammatica realtà per creare dei simpatici personaggi blu con i capelli verdi e per strutturare su di loro un divertentissimo puzzle-game. Nei cento livelli di gioco il vostro compito sarà condurre il branco di lemming dall'entrata all'uscita, assegnando ad alcuni di loro dei lavori da svolgere per il bene della comunità. Le difficoltà per il giocatore sono rappresentate dalla frequenza con cui i roditori entrano nel livello, dal numero e dal tipo di lavori che si possono attribuire e, magia delle nuove macchine, dalla complessità strutturale degli scenari, interamente realizzati in 3D. Ma alcune interessanti opzioni vi vengono in aiuto, come il Replay, l'Hi-Light e il Virtual Lemming. Grazie al modo Replay si può evitare di dover rifare ogni volta le stesse azioni, quando si commette un errore, basta ricominciare e lasciare scorrere il replay fino al punto desiderato. L'Hi-Light, invece, permette di evidenziare un singolo lemming e di assegnare a lui i lavori desiderati, evitando, così, di selezionare il roditore sbagliato; mentre il Virtual Lemming si è reso necessario per via della terza dimensione. Infatti, in alcune costruzioni le telecamere, con cui solitamente si segue l'azione, non riescono a entrare, bisogna quindi, grazie al lemming virtuale, entrare nella testa di un capelli-verdi e seguire lo svolgersi dei fatti in prima persona. A differenza della versione PC, il gioco PlayStation vanta solo dei fondali più spettacolari, con delle belle montagne poligonali che circondano l'area di gioco. Quindi, se avete una PSX e vi sentite un po' Mosè, non dovete far altro che procurarvi *Lemmings 3D*.

• *Trust*

POWER GAME

L'intera popolazione sta per fare una bruttissima fine.

Lemmings 3D

Anche volendo, è impossibile non parlare del primo *Lemmings*. *Lemmings 3D* è in pratica lo stesso gioco e ne conserva intatto tutto il fascino e tutto il divertimento. La dimensione in più non fa altro che aggiungere divertimento e nuove spettacolari situazione rendendo ancor più piacevole l'ingrato compito di stare dietro a queste stupide bestiole. La grafica è perfetta e finalmente siamo riusciti a giocare a un puzzle-game che sia nel contempo complesso e bello da vedere. Tutti gli amanti dell'originale si divertiranno a sperimentare le loro vecchie tecniche e costateranno con piacere che funzionano ancora tutte. I neofiti, invece, dovranno fare un lungo periodo di pratica ma alla fine la logica ferrea di alcuni livelli non potrà che appassionarli. Insomma, si tratta di un prodotto realizzato alla perfezione sotto ogni aspetto, l'unico problema è che non è un picchiaduro né un gioco di guida, quindi dubitiamo che possa riscuotere lo stesso successo di un *Tekken* o di un *Ridge Racer*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITA

Dopo aver capito come funziona, rimane solo il grandissimo piacere di sentire nelle proprie mani le sorti di tante, piccole, simpatiche, creaturine

GRAFICA

SFIDA

20 livelli di pratica più 80 di gioco rappresentano una buona sfida anche per i giocatori più esperti, fin troppi per gli altri

SONORO

Le musiche sono un aspetto di scarso rilievo nel rompicapo, nonostante questo sono ben realizzate

PSX 91

SOTTO CONTROLLO

Per muovere le telecamere e spostare il cursore

Per assegnare le varie funzioni

P.S.: il gioco è compatibile con il mouse

Casa: CODEMASTERS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 2

SUPER SKIDMARKS

La mania del microautomobilismo impazza in casa Codemasters! Sulla scia del successo riscosso dalla saga delle Micromachines, giunta ormai al suo terzo episodio (Micromachines '96, di cui potete leggere la recensione su questo stesso numero), gli sviluppatori delle celebre softhouse d'oltremanica hanno deciso di ripescare un vecchio "hit" del passato e riproporlo, con il consueto trattamento di lifting di rito, al pubblico degli utenti MegaDrive (anche se non e' da escludere una prossima conversione per il sedici bit della grande "N"). Il titolo originale è (o meglio, era) Skidmarks (letteralmente: "Sgommate"), sviluppato nel '93 da Andrew Blackbourn, programmatore dell'allora neonata Acid Software, per computer Amiga. Il gioco proponeva una serie di gare automobilistiche, per uno o due giocatori, su percorsi più o meno accidentati, con una bizzarra visuale assonometrica (sullo stile di Rock'n'Roll Racing, per intenderci) e offriva la scelta tra quattro diversi tipi di vettura. In questa brillante riedizione (intitolata, con grande originalità, Super Skidmarks), le vetture sono diventate dodici (tra cui un'improponibile quanto bizzarra mucca su quattro ruote, Monty Pyton docet...), i circuiti più di quaranta con, inoltre, quattro diversi tipi di paesaggio. Il numero dei giocatori è passato da due a quattro, grazie all'impiego della cartuccia J-Cart, già utilizzata con successo in altri titoli della stessa casa. Grande cura è stata messa nella realizzazione grafica del gioco, in particolare per gli sfondi, che rivelano un'attenzione maniacale ai dettagli, come l'animazione delle bandierine o degli spettatori che assistono alla gara. Il gioco offre la possibilità di cimentarsi in singole gare o di affrontare interi campionati, l'impiego di un'efficace sistema di password consente

Un curvone di un circuito innevato fa sempre molto "trend", 'anvedi...

Momenti salienti di una gara mozzafiato: accornutooo!

La cerimonia di premiazione a fine gara: una vera pizza!

PICCOLE SGOMMATE TRA AMICI!

Ovviamente, ci riferiamo alle scie nere idealmente lasciate sull'asfalto dai piccoli veicoli alla cui conduzione sono chiamati i giocatori. "Skidmark" del resto, come s'è detto, significa proprio "sgommata". Il titolo non è del tutto casuale, dato che nella prima versione del gioco le auto lasciavano effettivamente sulla pista le tracce dei propri pneumatici, ma gli sviluppatori della Codemasters hanno poi deciso di eliminare questa "raffinatezza", probabilmente per non appesantire eccessivamente il motore grafico. Nonostante ciò, la grafica è comunque stupenda, specialmente nella caratterizzazione di ognuno dei quattro scenari proposti.

RALLY RACING

[illegible]

SURF SHOWDOWN

[illegible]

WINTER SERIES

[illegible]

COWBOY FEVER

[illegible]

poi la continuazione dei campionati sospesi in precedenza, questo, aggiunto al fatto che il gioco è molto impegnativo e richiede una notevole dose di pratica, di tecnica e di allenamento per poter essere "gustato" dai fans più esigenti e smaliziati di questo genere di simulazioni, dovrebbe così garantire grande longevità ad un titolo che, almeno sulla carta, potrebbe avere tutti i numeri giusti per diventare un "Hit"!
La cartuccia dovrebbe essere sugli scaffali per fine novembre e, se state cercando una valida alternativa allo strapotere delle Micromachines pur senza allontanarvi troppo dal genere, la vostra ricerca sta forse per giungere a un soddisfacente epilogo!

•Vordak

Le curve paraboliche sono spesso teatro degli incidenti più spettacolari!

Gli spettatori si esaltano a seguire questi deficienti su 4 ruote (poveretti)!

Gli sfondi renderizzati sono forse l'aspetto più interessante del gioco...

SUPER SKIDMARKS

Super Skidmarks è indubbiamente un bel titolo, che rivela grande cura e attenzione da parte dei programmatori in fase di sviluppo, con particolare riguardo per grafica e sonoro. Ciò nonostante, la sua valutazione complessiva non è eccelsa e il voto globale riflette questa considerazione. In altre parole, dopo averci giocato un discreto numero di partite rimane una grossa perplessità di fondo sull'effettivo grado di giocabilità. Non è necessario che un gioco abbia un metodo di controllo di facile apprendimento, nè che sia immediatamente "godibile" dalla prima partita per poter essere considerato un buon titolo. Tuttavia, se il livello di difficoltà è tale da rimanere frustrante anche dopo un certo numero di gare, allora potrebbe capitare che il giocatore medio perda la pazienza prima di potersi finalmente divertire. Per di più, l'impedire a una vettura la fuoriscita di strada e frenarla non appena sfiora il cordolo non è soltanto stupidamente frustrante, è anche assai poco realistico...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (1–10)

Buona, ma ha un grosso neo: il metodo di controllo. Risulta estremamente frustrante per un principiante, anche se dopo un po' di pratica può dare grandi soddisfazioni.

GRAFICA (1–10)

Veramente ottima, eccezionale e fluidissima l'animazione delle vetturette impegnate nella gara. Estremamente particolareggiati e dettagliati gli sfondi animati.

SFIDA (1–10)

I vari campionati sono lunghi e impegnativi, anche se un metodo di password consente di affrontarli a più riprese, il livello di giocabilità dipende soprattutto le sfide a 4

SONORO (1–10)

Efficaci gli effetti sonori, con un buon campionamento del rombo dei motori e dello stridio delle gomme. Azzeccatte, le colonne sonore, con due motivetti Heavy Metal di pregevole fattura.

MD **78**

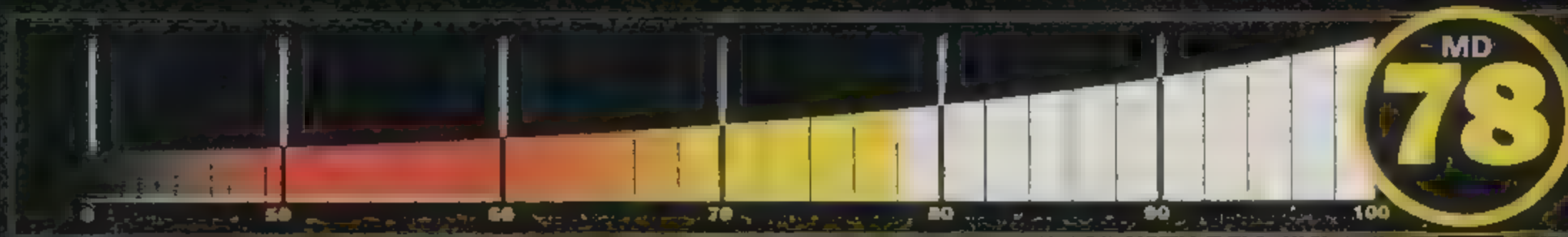
SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

Per suonare il clackson

Per controllare la vettura

Per accelerare

Per frenare e per innestare la retromarcia

Casa: PLAYMATES
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3.

EARTHWORM JIM

A quasi due anni dalla nascita della Shiny Entertainment, Dave Perry può a ragione dichiararsi soddisfatto. La sua scelta di abbandonare la scena europea e l'ombrello protettivo della Virgin, per trasferirsi al sole della California (Laguna Beach, per la precisione) e fondare un'etichetta indipendente è stata senz'altro coraggiosa, e il successo ha premiato lo spirito di iniziativa e la bravura di questo giovane programmatore-manager, che già con *Cool Spot* e *Alladin* per Megadrive aveva dato un eloquente saggio del proprio talento.
Earthworm Jim, il primo prodotto della neonata softhouse, ha ottenuto un grande successo nelle versioni per SNES e Megadrive prima e per MegaCD poi, un'ulteriore riprova dell'exploit di questo platform, l'abbiamo con la conversione per GB, che suggella, in attesa del sequel, la totale penetrazione di questo primo episodio nei principali segmenti del mercato delle console. Si tratta di un'operazione perfettamente riuscita dal punto di vista tecnico: i limiti hardware del cucciolo di casa Nintendo (che riguardano sia la capacità di calcolo della CPU a 8 bit, sia la spartana monocromia del display a cristalli liquidi) non sono stati un problema per i programmatori della Eurocom Entertainment, responsabili della conversione. Il piccolo sprite di Jim (che - lo ricordiamo per chi non lo conoscesse- è un bizzarro lombricone munito di fucile al plasma e di tuta spaziale) è animato con la stessa efficacia che abbiamo ammirato nelle versioni a 16 bit, e ciò costituisce una dei maggiori pregi di questa piccola cartuccia, dato che la qualità delle animazioni è, fin dai tempi di *Cool Spot*, il marchio di fabbrica dei personaggi di Dave Perry. Il gioco ha un'ambientazione a metà strada fra il futuristico e il demenziale: Jim deve affrontare una bizzarra schiera di nemici capeggiata dal perfido Psy-Crow, un corvaccio nero un po' panzuto con una tuta uguale a quella di Jim, e dalla Regina, un enorme verme femmineo, guardiano dell'ultimo livello. Come in ogni platform degno di questo nome, il pulsante di salto è il riferimento principale per il giocatore: Jim va condotto con maestria mentre, per esempio, dondola da funi sospese o evita con manovre elusive precise al pixel le traiettorie degli sprite nemici; sul fronte offensivo, il nostro verme può contare su un plasma blaster (la cui energia, comunque, non è infinita) dalla buona carica distruttiva. Si capisce ben presto con chiarezza, comunque, che *EJ* è un gioco piuttosto difficile, adatto ai più coriacei e abili fra i lettori. L'impegno richiesto per portarlo a termine, inoltre, è ancora più alto a causa della mancanza di password: come già accadeva nelle versioni a 16 bit, a ogni seduta di gioco è necessario ricominciare dall'inizio, ma la perseveranza viene ricompensata dalla grande varietà di situazioni divertenti e godibili e dall'ottima qualità complessiva di questo eccentrico platform.

• *Pentothal*

Lo sprite di Jim è, logicamente, molto piccolo, ma conserva il suo fascino.

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Gli schemi del gioco sono quelli che hanno già reso famoso il caro verme.

EARTHWORM JIM

Non stupisce il fatto che dal personaggio Earthworm Jim sia scaturito un vero e proprio fiume di merchandising: si spazia da una linea di giocattoli a una serie animata che prende il via su un canale televisivo americano proprio in questo periodo. Siamo infatti di fronte a una caratterizzazione veramente efficace e azzeccata, che anche in edizione monocromatica conferma in pieno il suo appeal. Chi possieda un Game Boy e ami i giochi a piattaforme può rivolgersi a cuor sereno a questo titolo, che garantisce una bella dose di intrattenimento di qualità. L'inventiva dei game designer del "team Perry" è veramente sconfinata, e il gioco offre una lunga serie di trovate ad effetto , che si mantengono ampiamente efficaci nonostante i miseri otto bit che le rendono possibili. Il portatile Nintendo, da parte sua, conferma ancora una volta di essere tranquillamente in grado di ospitare conversioni di importanti titoli a sedici bit: lo ha dimostrato con *Wario Land* e *Donkey Kong Land* e già si parla di *Killer Instinct*!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ

Non è il feeling sublime di *Wario Land*, ma il sistema di controllo di *Earthworm Jim* si mantiene senz'altro all'altezza della sua fama anche in questa occasione. È quasi perfetto

GRAFICA

Anche se non si può pretendere molto su questo fronte, l'effetto finale è del tutto soddisfacente, grazie a sprite ottimamente animati e riconoscibili su fondali ben disegnati

SFIDA

Da un lato ci si può compiacere del livello di difficoltà impegnativo che garantisce interesse sul lungo periodo, dall'altro può dar fastidio l'assenza di password

SONORO

I programmatori non hanno mai troppe soddisfazioni dal mini-altoparlante del Game Boy, ma dobbiamo apprezzare lo sforzo: le musichette sono molto carine

GB 88

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere il dinamico anellide

Per saltare e far roteare la testa di Jim

Per sparare col plasma blaster

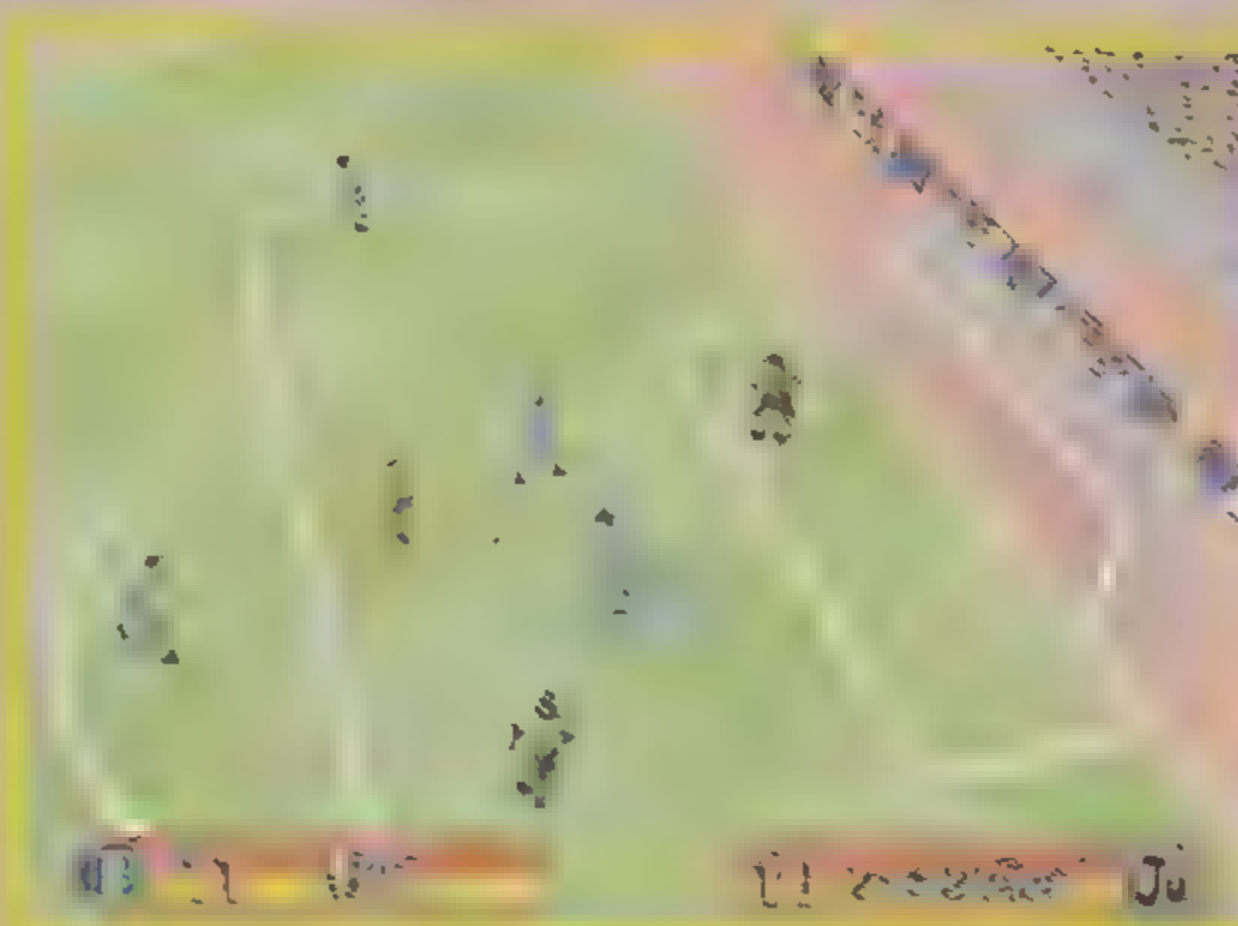
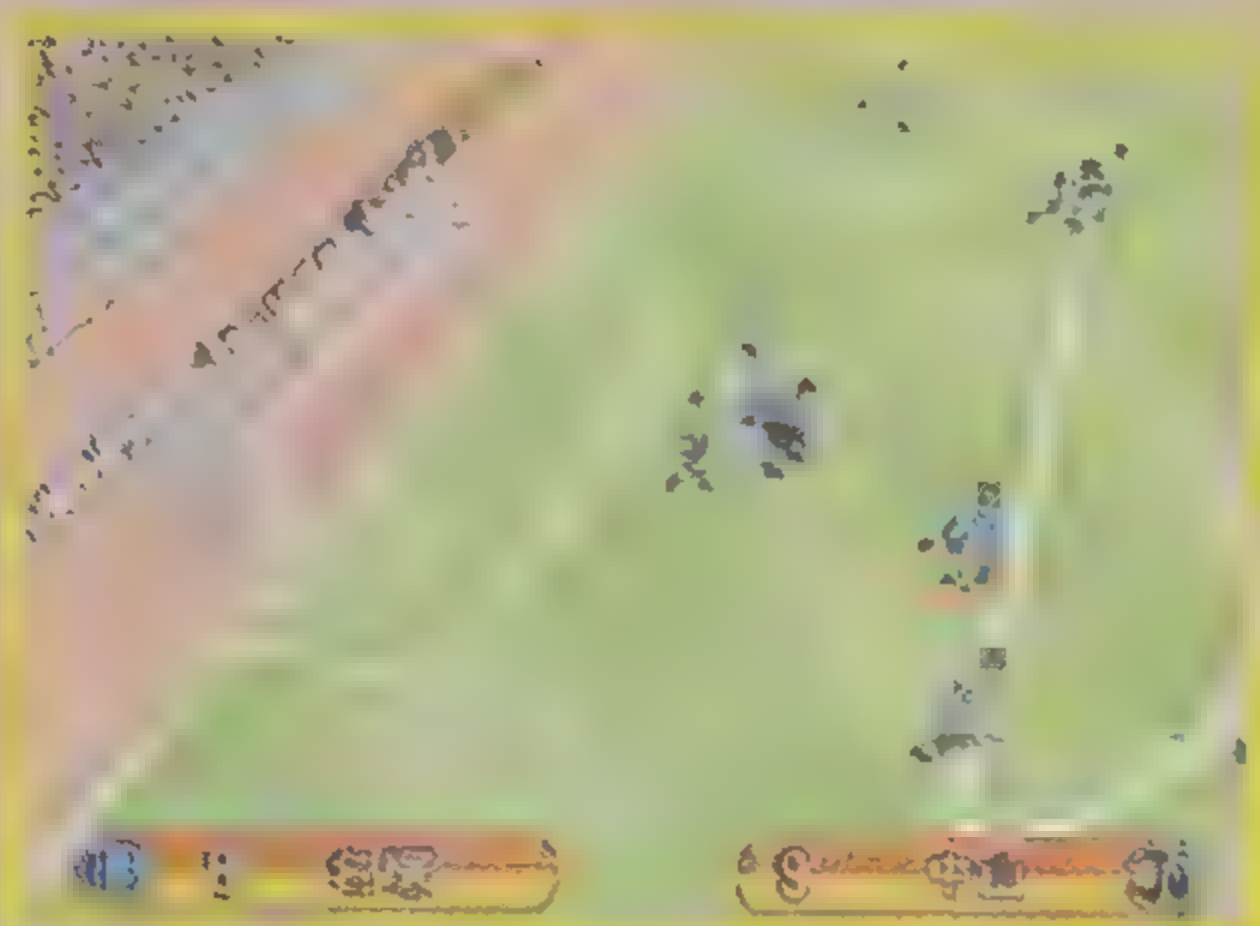
Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

PRIME GOAL EX

Di tutte le simulazioni sportive, il calcio è da sempre lo sport più "corteggiato" dalle softhouse di tutto il globo, a causa del grande entusiasmo che riesce a riscuotere nel Vecchio Mondo e nel Paese del Sol Levante. Non stupisce dunque il fatto che i giochi calcistici, una volta esclusivo "appannaggio" di case specializzate come l'Electronic Arts o la Sensible, vengano adesso prodotti da case tradizionalmente considerate "regine" degli arcade, come Namco e Konami.
Per quanto riguarda la Konami, avevamo visto due mesi fa il divertente (ma niente di più) *Winning Eleven*, non poteva dunque mancare l'immediata replica di una delle avversarie commerciali più accanite della fortunata softhouse giapponese. *Prime Goal EX* è un titolo sullo stile delle simulazioni calcistiche tanto care al pubblico dagli occhi a mandorla: visuale laterale di un'ampia parte del campo, con inquadratura variabile, zoom e prospettive a grand'angolo, squadre e giocatori rigorosamente appartenenti alla J-League (la serie A nipponica), metodo di controllo più "giocabile" e meno "tecnico", replay automatico (anche in caso di fuori gioco dubbi, per la prima volta della storia!) ecc. ecc... Anche il menu principale offre le classiche opzioni che caratterizzano questo genere di titoli: "esibizioni" singole, campionati, coppe, allenamenti, "Story mode", settaggio del tipo di campo, delle condizioni atmosferiche, del colore dei calzini dell'arbitro, ecc. ecc... Insomma, niente di nuovo sotto il sole, se non, forse, l'irrefrenabile desiderio di chiedere agli sviluppatori della Namco: "Ma chi ve l'ha fatto fare?"...

Una delle particolarità del gioco è la visuale, in soggettiva dei tackle!

La visuale ;dalla linea di fondo campo, automaticamente attivata nei rinvii...

La prospettiva a volo d'uccello di una fase concitata dell'incontro...

Una "spettacolare" visuale delle sciarpe delle squadre della J-League...

• Vordak

Si ringrazia Future Games (MI)

PRIME GOAL EX

Sviluppato con l'intento ideale di rappresentare la risposta Namco a *Winning Eleven* della Konami, *Prime Goal EX* non solo fallisce completamente l'obiettivo prefissato, ma rischia addirittura di entrare di diritto nell'elenco dei giochi meno rappresentativi per la console di casa Sony. Di per sé, non sarebbe malissimo, se non ci ostinassimo a voler tener conto del fatto che abbiamo a che fare con una macchina a 32 bit, con fior di coprocessori. Se fosse un gioco per SNES, forse, potrebbe essere considerato un buon titolo, ma, allo stato attuale dei fatti, si rivela per quello che è: una mediocre simulazione . La grafica è appena sufficiente e non può minimamente reggere il confronto con titoli del calibro di *International Super Star Soccer* per SNES, oltre a presentare alcune visuali che non convincono affatto, specie nell'uso "spregiudicato" degli zoom o delle inquadrature a lungo campo. Come se non bastasse, ci sono alcune pecche nel metodo di controllo, in particolare per i passaggi, un po' troppo imprecisi e casuali. Grazie lo stesso...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (7/10)
Non è male, ma richiede un po' di tempo per "prenderci la mano", e all'inizio tende a essere un pò frustrante. Non convince molto la tecnica dei passaggi...

GRAFICA (6/10)
Sarebbe discreta se fosse un gioco per SNES, ma evidentemente gli sviluppatori si sono dimenticati di avere a che fare con un 32 bit!

SFIDA (7/10)
Niente di speciale, le solite opzioni di rito: partita singola, campionati, coppe, allenamento ecc., ecc.

SONORO (8/10)
Generalmente buono, sia per quanto riguarda gli effetti sonori durante la partita, sia per quanto riguarda i motivetti di sottofondo

PSX 67

SOTTO CONTROLLO

VALLE D'AOSTA
Aosta - Mastro Geppetto - via Croce di Città, 73

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella - Giovannacci & C. sas - via Italia, 14
Biella - Il Talismano - via Italia, 45
Biella - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella - Hobbyland - via Bertodano, 1
Borgomanero (NO) - Libr. Il Dialogo sas - v.le Marazza, 16
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Ivrea - Didattica Più - via Guarnotta, 33
Orbassano - La Cartolibreria Peano - via San Rocco, 1/b
Moncalieri - Centro Gioco Educativo - via S. Croce, 26
Novara - Libreria La Talpa - v.le Roma, 21/F
Novara - Dialoghi Giochi - v.so Cavallotti, 21
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombo, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41
Torino - Librerie Internazionali SpA - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Edit. Univ. Levrotto & Bella - c.so V.Emanuele, 26
Torino - Biblos di Artemisia srl - via Cardinal Fossati, 5/6
Vercelli - Dialoghi Giochi - via G. Ferraris, 53

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Brescia - Barbanzè - via Mazzini, 24
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Como - Città del Sole - via Milano, 301
Cremona -New Model - c.so Mazzini, 79
Cremona - Città del Sole - galleria XXV Aprile
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso - via Roma, 34/a
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Stratelibri srl - via Paisiello, 4
Milano - Pergioco srl - via S. Prospero, 1 (Cordusio)
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Nuova Libreria Dante srl - via Dante, 12
Milano - Libreria Intern. Ulrico Hoepli - via Hoepli, 5
Milano - Libreria Feltrinelli - via Manzoni, 12
Milano - Libreria Feltrinelli - via Santa Tecla, 5
Milano - Pergioco srl - via Aldrovandi (Lima)
Monza - Hyperion di Bruna Bencini - via Bergamo, 20
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Pavia - La Cicogna - c.so Garibaldi, 24
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto S. Giovanni - Libreria Tarantola - via Roma, 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15
Varese - Lib. Marco Pontiggia - c.so Aldo Moro, 3
Varese - Centro Gioco Didattico sas - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Verona - Città del Sole - Via Cattaneo, 8
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - contrà San Marco, 38
Treviso - Libr. Tarantola Alessandro - via S.Margherita, 32

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti srl - via Oberdan, 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
San Daniele del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Trieste - Città del Sole - via Timeus, 4
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14
Udine - Regalcarta di Alviggi Stefano - via Gemona, 39

LIGURIA
Chiavari (GE) - La Zafra - via M. della Liberazione, 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Libr. Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
Genova - Dice & Dragons - salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via P.E. Bensa, 32/r
Imperia - La Talpa di Puppo Giacomo - via Amendola, 20
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso
Savona - Cartolibreria Arianna - via Verdi, 8/r

EMILIA ROMAGNA
Bologna - Il Fenicottero - via Farini, 6
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - L'Awele - strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Galvani, 1/H
Bologna - Libreria Feltrinelli - via Larga, 41
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Ferrara - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 30/A
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Forlì - Edicola-Libreria Masi Livio - via A. Costa, 82
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Libreria Feltrinelli - via Cesare Battisti, 17
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - borgo Felino, 54/A
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Striscie - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Emporio Brigliadori - via Gambalunga, 50
Rimini - Città del Sole - porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Libr. del Professionista - via XXII Giugno, 3
Sassuolo (MO) - Libreria Incontri - p.zza Libertà, 29

MARCHE
Ancona - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 35
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo - Centro Gioco Educativo - via Buniva, 8
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via V. Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita
Pescara - Libreria Feltrinelli - C.so Umberto, 5/7

TOSCANA
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - G.P.L. srl Libreria Marzocco - via De' Martelli, 22 r
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Lucca - Città del Sole - via Mordini, 49
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (PT) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 50
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via C. Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7
Terni - Libreria Feltrinelli - Centro Commerciale COSPEA

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Pergioco - via degli Scipioni, 109/111 (Ottaviano)
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Libreria Arion srl - C.to Comm.le La Romanina
Roma - Libreria Futura - viale Libia, 95
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Libreria Guida 2 srl - via Merliani, 118
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Guida Portalba - via Port'alba, 20/23
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Oristano - Didagiò - Vico Solferino, 6
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31
Sassari - Azuni di Longobardi Antonio - v.le Mancini, 15

SICILIA
Catania - Lib. De Martinis Associati - via F. Crispi, 235
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Palermo - L.M. di Carzan Giulio - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 28.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome..

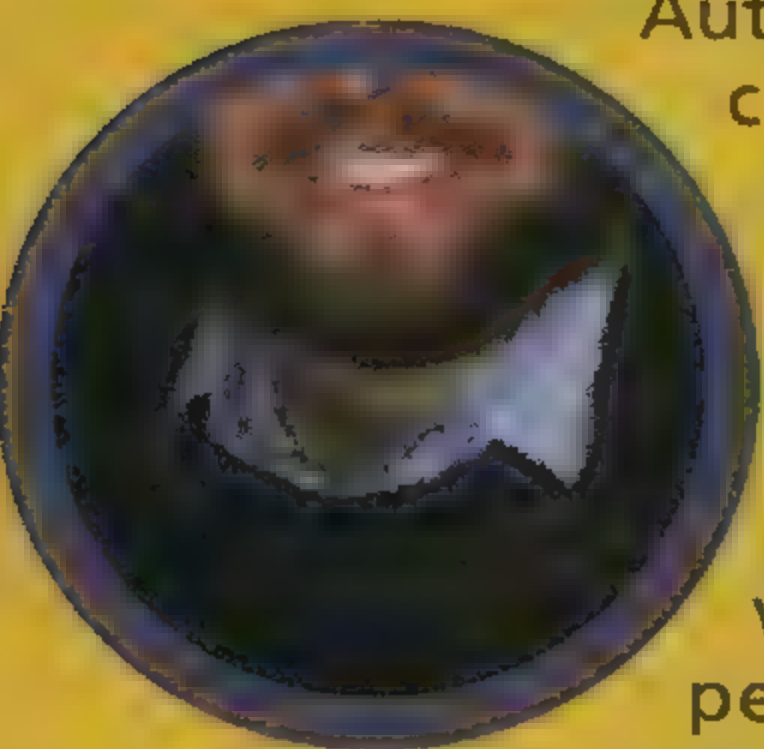
Cognome..

Via..

Cap.................... Città.................................

SISTEMA DI PAGAMENTO
- ❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
- ❑ pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
  - ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

IORI LIBRERIE

Casa: PSYGNOSIS/SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

TWISTED METAL

Automobilisti feroci, è giunto il vostro momento! Non più diritti di precedenza, né semafori da dovere rispettare o pedoni che camminano così incoscientemente proprio in mezzo ai marciapiedi! *Twisted Metal* vi farà finalmente conoscere un mondo dove chi più infrange le regole stradali, più ha la probabilità di non soccombere. O almeno così sembrerebbe, a giudicare dalle peculiarità di questo nuovo titolo di guida/sparatutto. A quanto pare dovrete infatti abbandonare il ruolo di persone comuni per calarvi nei panni dei criminali stradali più incalliti e, a bordo del vostro mezzo (si va dalla motocicletta al bigfoot) abbattere a suon di laser e cannonate tutti gli

Gli avversari oltre che essere superati, possono essere spazzati via.

COSA NON SI FAREBBE PER TROVARE UN POSTO IN CENTRO

[illegible]

SWEET TOOTH

[illegible]

YELLOW JACKET

[illegible]

DARK SIDE

[illegible]

OUTLAW

[illegible]

THUMPER

[illegible]

CRIMSOM FURY

[illegible]

PIT VIPER

[illegible]

WARTHOG

[illegible]

MR. GRIMM

[illegible]

SPECTRE

[illegible]

HAMMERHEAD

[illegible]

ROAD KILL

[illegible]

avversari presenti lungo le vie. I vostri antagonisti cambieranno in funzione del mezzo da voi inizialmente scelto, e aumenteranno di numero livello dopo livello. Fino allo scontro col boss finale sui tetti dei grattacieli cittadini: un carro militare corazzato e armato fino ai denti, che altri non è che il trionfatore del torneo di *Twisted Metal* dell'anno precedente. Per il vincitore, il fantomatico Calypso, l'organizzatore degli scontri, soddisferà anche il più impossibile dei desideri, dimostrando così la sua onnipotenza e fornendo, tra l'altro, un'ottima occasione ai concorrenti per tentare di disintegrarsi a vicenda. Fin qui andrebbe anche tutto bene, peccato solo che *Twisted Metal*, rispolverando un concept di gioco che meritava una degna rivisitazione, si perda in una serie di mancanze che alla fine fanno sentire il loro peso: le collisioni fra gli sprite sono spesso inesatte (capita per esempio che, avvicinandosi troppo a un muro, si riesca a vedere cosa c'è dall'altra parte), i mezzi sono poco curati graficamente, la guida in soggettiva è troppo difficile da usare e, vero colpo di grazia, il gioco presenta solamente cinque quadri, dei quali il primo brevissimo. Certamente l'opzione per due giocatori risolleva parzialmente le sorti di questo prodotto, ma ciò non toglie che, a fronte di un lavoro spesso approssimativo sul lato tecnico, ci si sarebbero dovuti aspettare almeno il doppio, se non il triplo di stage. Un vero dispiacere perché la giocabilità non è malaccio e all'inizio ci si diverte anche, ma chiedere di accontentarsi solo di questi elementi mi sembra comunque un po' pretenzioso.

• Orwell 2000

La possibilità di giocare in due (la più divertente) è garantita dallo split screen.

TWISTED METAL

Twisted Metal prende direttamente spunto da *Quarantine*, titolo ormai abbastanza vecchiotto già apparso per PC e in un secondo temp per 3DO. A differenza di quest'ultimo, TM lascia una scelta più piacevole e varia dei mezzi a disposizione con i quali si può portare a termine la partita, e un'ambientazione cittadina che ho trovato leggermente più realistica, sempre tenendo ben presente l'atmosfera che il gioco vorrebbe riprodurre. È un vero peccato però, che durante tutto la partita si riscontrino errori di prospettiva e un'inconsistenza dei poligoni non da poco e, oltretutto, la grafica con cui è stato realizzato il gioco non possiede una grande definizione dei particolari, soprattutto se consideriamo i colori scelti per gli ambienti, che altro non fanno se non contribuire a una fastidiosa confusione visiva che impedisce lievemente l'azione. Dispiace che lo sviluppo di questo titolo abbia preso un corso così deludente, perché l'idea di poter scannarsi con altri avversari di grattacielo in grattacielo è davvero divertente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Anche se all'inizio non sembrerà semplice, con un po' di esperienza troverete il controllo del mezzo abbastanza gradevole anche se non realistico

GRAFICA

SFIDA

Malgrado l'area di gioco sia ampia, la quantità di avversari da abbattere vi terrà sempre sulle spine, anche se purtroppo cinque schermi si finiscono in fretta

SONORO

PSX 79

SOTTO CONTROLLO

Per sparare
Mitragliatrice
Per selezionare le armi
Per usare il turbo
Per sterzare, dare gas e andare in retro
Per andare in retro
Per frenare sgommando
Pausa/opzioni
Per accelerare

N.B.: il joypad è parzialmente riconfigurabile

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

WING ARMS

Per essere una fra le prime simulazioni di battaglie aeree su Saturn, questo *Wing Arms* ha intrapreso una via abbastanza inusuale: non jet supersonici o space shuttle iper armati con laser e missili a ricerca, ma aerei risalenti alla seconda guerra mondiale, che annoverano nel loro arsenale semplicemente un mitragliatore e qualche razzo da sparare prendendo bene la mira. Ma non per questo è detto che ci si debba divertire di meno, anzi! Tanto per cominciare tutta la parte grafica è molto ben curata, con i sette aerei selezionabili particolareggiatissimi e gli elementi di terra fatti altrettanto bene; la sensazione di stare nei cieli a combattere è vivida grazie anche a una colonna sonora (musiche ed effetti) di tutto rispetto, ma soprattutto le velocità non elevatissime e un calcolo delle collisioni pressoché perfetto permettono di effettua-

La manovrabilità degli aerei varia da modello a modello.

È possibile selezionare due tre tipi di visuale differente. All'interno dell'abitacolo, come in questo caso, si ha una sensazione di volo maggiore.

Oltre ai combattimenti aerei alcune missioni richiedono il volo radente.

In questo caso l'attacco è a una piattaforma petrolifera marina.

QUANDO GIRANO LE PALE

Il gioco sa offrire inseguimenti e scontri aerei incredibili, dandovi inoltre la possibilità di scegliere il vostro aeroplano preferito fra i sette disponibili, che si differenziano per manovrabilità e velocità di volo.

MK. I

Come il modello P-51, le sue mitragliatrici garantiscono una buona offesa per gli aereoplani nemici. Lento ma manovrabile. Velocità massima: 568 km/h.

F6F

Ottima potenza di fuoco e buona velocità. Non è uno tra gli aereoplani più manovrabili, ma sicuramente non è da scartare. Velocità massima: 594 km/h.

P-38

I due motori montati su questo mezzo offrono una grande stabilità in volo, a discapito però di una certa lentezza nelle virate. Resistente e potente. Velocità massima: 666 km/h.

J7W

Questo strano mezzo ha l'elica posizionata posteriormente, imprimendo così' una grande velocità di volo ma una guidabilità a dir poco scarsa. Velocità massima: 750 km/h.

ME 262

Il più veloce in assoluto tra tutti i mezzi a disposizione. Peccato che non abbia una buona potenza di fuoco e sia molto poco resistente ai colpi nemici. Velocità massima: 870 km/h.

P-51

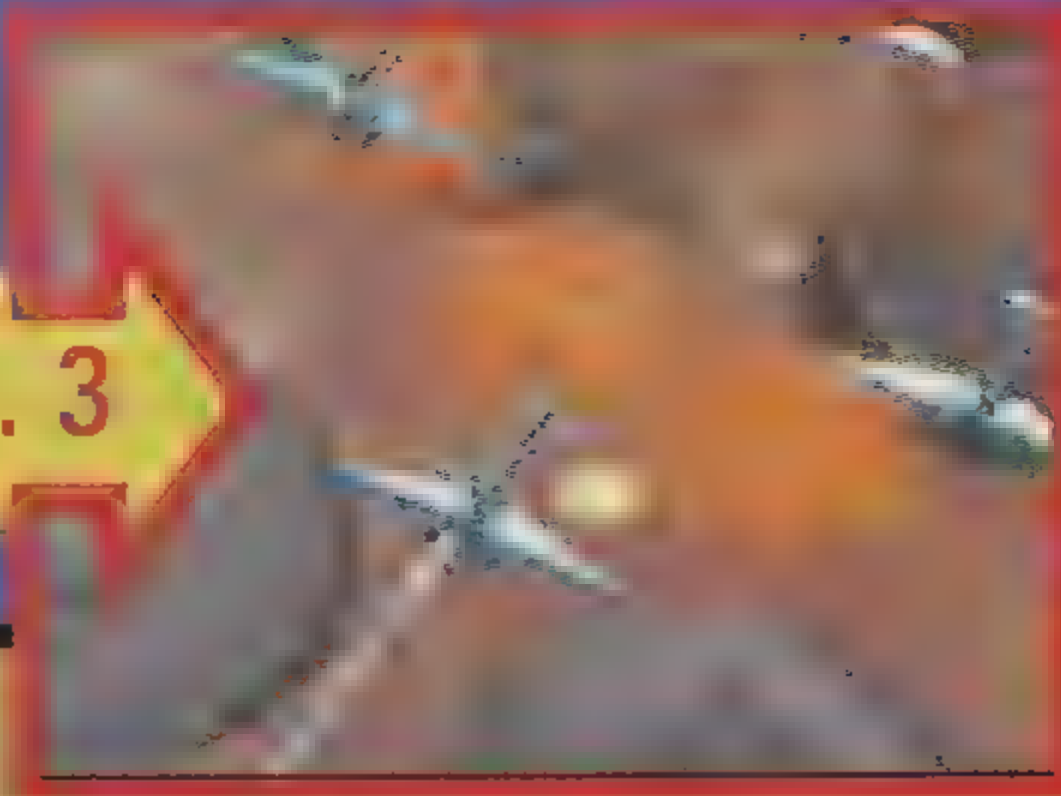
Molto maneggevole e ottimamente armato, questo piccolo aereoplano è dotato di tre mitragliatrici per ala e di una buona resistenza ai colpi.

A6M

Questo piccolo mezzo da combattimento garantisce un buon controllo unito a una discreta potenza di fuoco. Velocità massima: 565 km/h.

SULLE ALI DELLA VITTORIA

Le formazioni aeree, gli inseguimenti e gli scontri con le navi nemiche mostrano i pericoli che dovremo affrontare durante il gioco.

...1 ...2 ... 3 e 4

re manovre millimetriche, come ad esempio inserirsi in una squadriglia nemica e muoversi uniformemente ad essa (prima di iniziare a sparare, ovviamente). Durante il volo si hanno costantemente sott'occhio tutti gli strumenti indispensabili alla battaglia, e si possono poi selezionare tre differenti viste (dall'abitacolo, anteriore e posteriore) per rendersi conto in ogni momento della propria posizione rispetto agli avversari. Il compito è quello di completare, di volta in volta, delle missioni di difficoltà sempre crescente: si va dal semplice abbattimento di aerei che non risponderanno neanche al fuoco, a epici duelli con piloti esperti, fino alla distruzione di costruzioni armate e scontri nei meandri di costoni rocciosi. Provare tutti i mezzi a disposizione non è poi una perdita di tempo, ognuno ha caratteristiche proprie ben distinte, come il tipo di mitragliatrice, oltre alle normali differenze di velocità e maneggevolezza. Peccato solo che il numero delle missioni non sia dei più elevati (solo quattro), e che si assista un po' troppo spesso a rallentamenti o sfarfallii durante il corso delle manovre più azzardate. In ogni caso giri della morte, improvvise picchiate e attacchi fulminei a ignare formazioni di passaggio restano all'ordine del giorno, con la naturale conseguenza di giocare non tanto per arrivare alla fine del tutto, ma per puro e semplice piacere di avere tra le mani un prodotto impegnativo, divertente e "pulito" al punto giusto.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Avvicinandosi alle basi nemiche è necessario fare molta attenzione agli armamenti difensivi che ci vengono scaricati addosso. Nell'immagine qui sopra, un missile partito dalla piattaforma ci ha appena fatto barba e capelli.

SATURN

WINGARMS

Dopo aver visto il non troppo esaltante *Air Combat* per PSX, che almeno i programmatori della Sega sono riusciti a sfornare un titolo decisamente più appetibile, sia sotto il punto di vista della giocabilità che di quello della difficoltà. *Wing Arms* è decisamente improntato verso un tipo di gioco più arcade, eliminando così tutti quei fattori tipo lo "stallo" dell'aereoplano tipici delle simulazioni, ma senza compromettere un certo realismo. Anche gli inseguimenti aerei e gli scontri nel cielo aperto sono senza ombra di dubbio più coinvolgenti di quelli presenti nel titolo della Namco. I paesaggi sono ricchi e dettagliati, così come lo sono tutti i mezzi controllabili e quelli che dovrete abbattere per completare le lunghe e bisogna dire missioni. Se non fosse stato per qualche difettuccio di troppo, come i rallentamenti ai quali ogni tanto si può assistere durante le parti più "calde" del gioco, e qualche elemento un po' troppo poco realistico, come la possibilità di inabissarsi nell'acqua e la scarsa quantità di missioni, *WA* avrebbe avuto un voto migliore.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (7/10)
Il sistema di controllo non è dei più semplici ma migliora con l'esperienza, peccato per alcune sezioni del gioco leggermente frustranti

GRAFICA (7/10)
A parte qualche [illegible] rallentamento, la CPU riesce a gestire un gran numero di sprite [illegible] schermo senza troppi problemi [illegible] aereoplani [illegible]

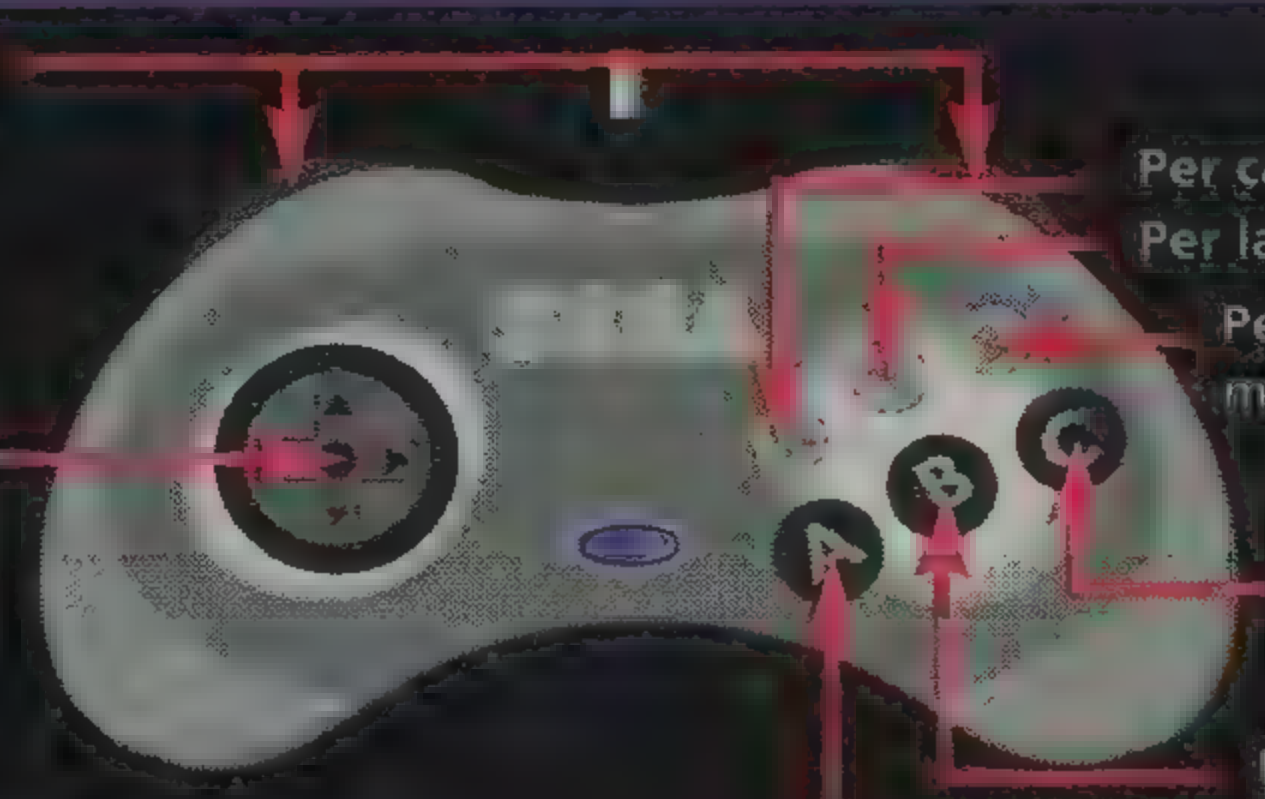
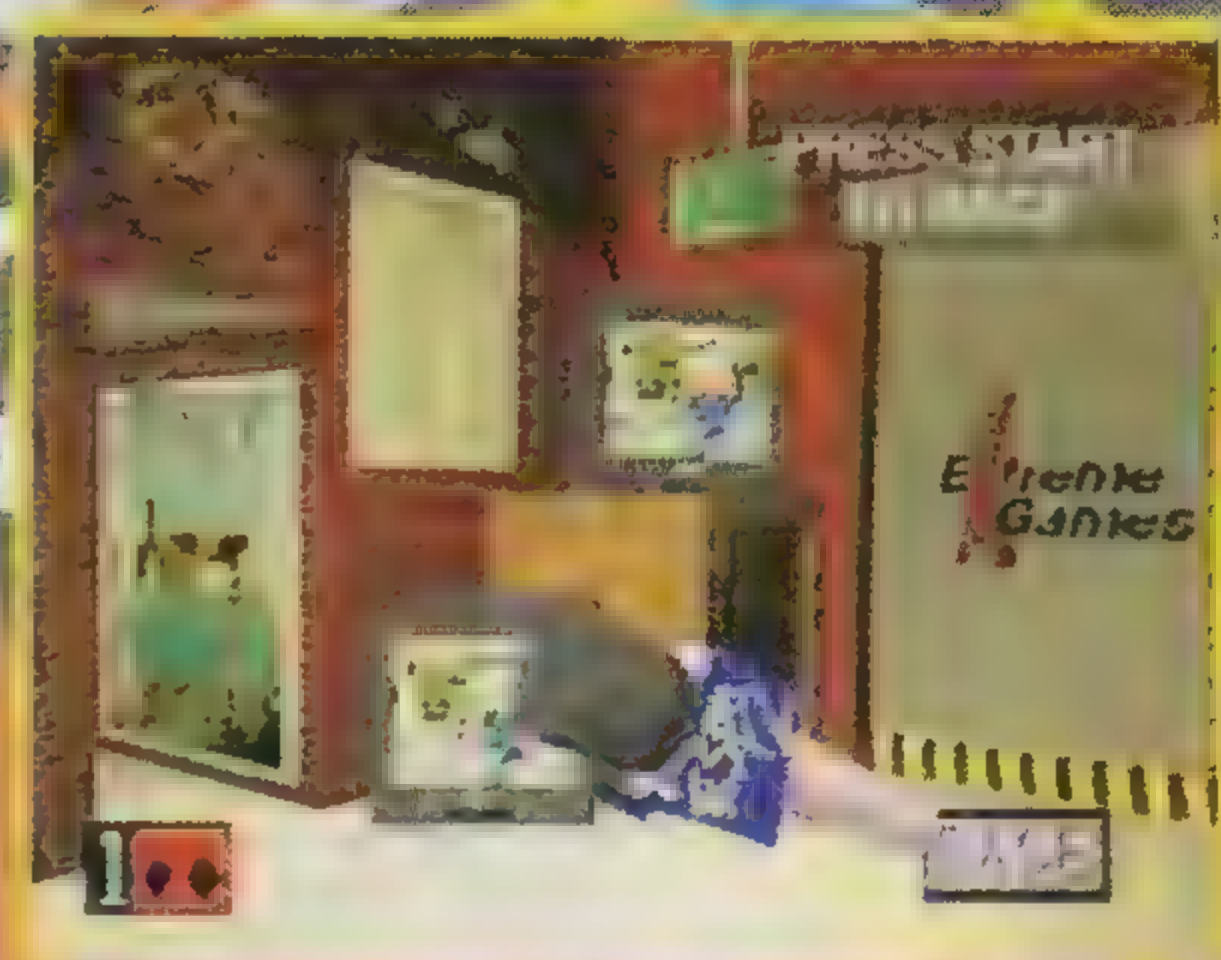
SFIDA (6/10)
L'impossibilità di salvare e i pochi crediti a disposizione rendono arduo finire il gioco. Oltre a questo quattro missioni sono troppo poche

SONORO (8/10)
Musiche adatte ai continui combattimenti aerei e effetti sonori molto coinvolgenti. Il rombo del motore dell'aereoplano è assolutamente grandioso

SATURN 80

SOTTO CONTROLLO

Casa: SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 4

Extreme Games

"Sport insani per una generazione estrema"... È questa la frase apposta sul retro della confezione di *Extreme Games*, e vorrebbe riassumere lo spirito del gioco stesso, anche se francamente non so quanto possa essere nocivo farsi una corsetta in skateboard, rollerblade, mountain bike o street luge. Nonostante questo, la suddetta dicitura acquista un certo significato, quando ci si accorge che per vincere bisogna ricorrere alle scorrettezze più sadiche: pugni, calci e la possibilità di disseminare ostacoli al proprio passaggio sono cose all'ordine del giorno, basti pensare che perfino i giocatori gestiti dalla CPU non si risparmiano in quanto a gentilezze del genere. Adesso immaginate questo semplice meccanismo su cinque piste infarcite di trampolini, bivi, strade nascoste, bonus vari e avrete la ricetta che compone il titolo in questione, con in più la possibilità di giocare in due (buono lo split screen), scegliendo fra quattro differenti mezzi (ognuno con peculiarità proprie e ben distinte) e sedici piloti. A ogni gara vinta si accumulerà del denaro che consentirà l'acquisto di attrezzature sempre più professionali, mentre accaparrandosi tutti i bonus di una pista (rappresentati da porte sotto le quali passare) si accederà a un succoso, monetariamente parlando, bonus stage. Sotto l'aspetto grafico *EG* non ha troppo da invidiare a titoli del calibro di *Daytona* o *Ridge Racer*: il texture non fa una grinza nemmeno nel modo a due e i corridori stessi non sono per niente male; la

STRADE DI SANGUE

La stagione estiva comprende la partecipazione di tutti i mezzi selezionabili: skateboard, rollerblade, mountain bike e street luge. Durante il campionato affronterete i vari percorsi in sequenza, cercando di qualificarvi nei primi tre posti e di totalizzare il massimo punteggio ottenibile, passando sotto alle porte-bonus sparse per i tracciati. Con l'aumentare dei vostri guadagni avrete la possibilità di acquistare mezzi più veloci e quindi maggiormente competitivi.

UTAH

Sarà corsa per le strade costeggiate dal Gran Canyon, per dare libero sfogo alla propria indole animalesca e mollare cazzotti a tutta birra. I pericoli più frequenti sono causati da grossi massi che cadono dall'alto, da sbarre che si alzano e si abbassano e da treni in passaggio. Molto estremo, molto americano.

SOUTH AMERICA

Sotto il sole cocente dell'infuocato Sud degli Stati Uniti, dovrete gareggiare in un tracciato completamente circondato dalla vegetazione, ricca di tornanti e lunghissimi ponti di legno. Galline, vasi, statue rotolanti e muri di pietra sono all'ordine del giorno e vi daranno parecchio filo da torcere.

LAKE TAHOE

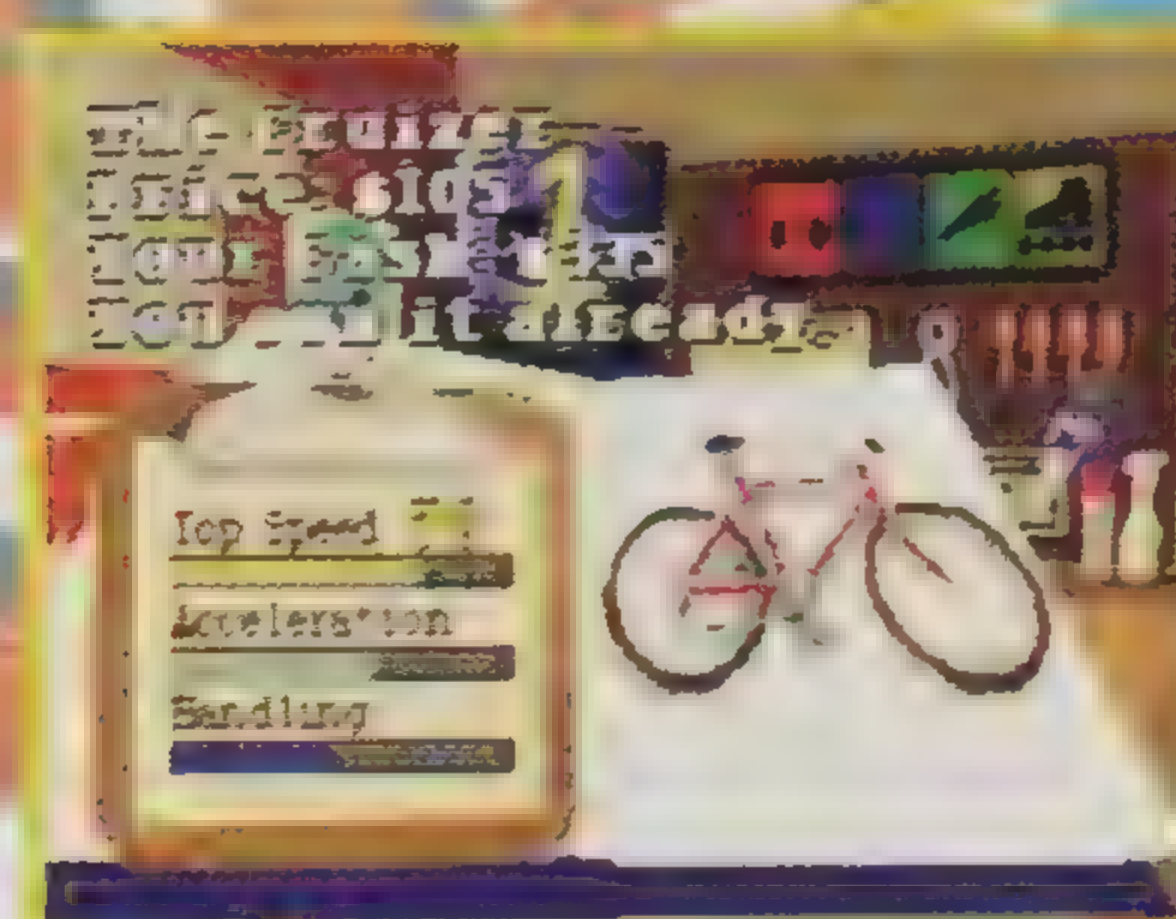
Sulle rive del grande lago, le strade circostanti assumono forti pendenze, ricche di curve pericolosissime. In questa fase è fondamentale padroneggiare bene il mezzo, cercando di non fargli perdere troppa velocità nei tornanti: oltre a tutto ciò bisognerà vedersela con balle di fieno, botti e barili.

ITALY

La pista in questione attraversa più parti d'Italia, dalla valle dei templi al Colosseo, fino ad arrivare ai vicoli di Napoli e alla torre di Pisa. Il popolo statunitense non deve comunque avere una grande considerazione per la nostra penisola, basti guardare i panni sopra le stradine della città partenopea, appesi come fossero stracci. Tra tutti i percorsi è quello con il più alto numero di ostacoli, posizionati nei punti più impensabili.

SAN FRANCISCO

Probabilmente il tracciato più complicato, trova spazio fra i grandi saliscendi della splendida città di San Francisco. In questo caso la vostra bravura sarà messa a dura prova obbligandovi a saper dosare alla perfezione velocità e affaticamento del vostro atleta. Tram di passaggio, pile di copertoni di auto, cavalletti, botti e avversari aggueriti saranno problemi che vi accompagneranno fino alla fine della gara.

I paesaggi sono piuttosto evocativi, ma giocando avrete ben poco tempo per fare i turisti. Fate attenzione agli ostacoli improvvisi, ce ne sono da tutte le parti.

dovizia di particolari sia in pista che per i fondali è eccellente, le ambientazioni semplicemente entusiasmanti... Peccato non si possa dire altrettanto della giocabilità! Lo scopo primario altri non è che fare soldoni per comprarsi i mezzi migliori, i movimenti dei personaggi mostrano non pochi difetti (impedendo cose come l'accelerazione in curva o una buona sterzata nelle situazioni di "emergenza"), il numero delle piste non è proprio elevatissimo e per la quasi totalità dei vari percorsi si sente la forte mancanza di un po' di sana velocità: va bene che non si tratta di mezzi a motore, ma quando ci si inizia ad annoiare a metà gara, magari senza avere giocato delle ore di seguito, la cosa si fa abbastanza fastidiosa. Nonostante questo *Extreme Games* rimane comunque un titolo di buona attrattiva, per chiunque preferisca i picchiaduro ai giochi di guida.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

EXTREMES GAMES

Non si può certo affermare che quando l'Electronic Arts presentò il suo *Road Rash* per 3DO, le aspettative dei videogiocatori furono deluse: il titolo sapeva garantire una grande giocabilità, unita a tutta una serie di incredibili situazioni e a un chiaro miglioramento del prodotto in questione rispetto alle versioni per i 16 bit. Questa volta è il team della Sony Entertainment a provarci, riproponendo lo stesso tipo di motore grafico che tanto aveva appassionato in RR, innestandolo negli sport estivi che periodicamente infiammano i sentimenti del popolo americano. Sebbene il risultato non sia del tutto malvagio, soprattutto sotto l'aspetto grafico, visto che le ambientazioni sono molto suggestive e il gioco non presenta fastidiosi effetti di clipping, *Extreme Games* non riesce a coinvolgere tanto come il suo simile, vuoi per il fatto di non poter gareggiare tranquillamente senza essere picchiati a destra e a manca, vuoi perché l'intero gioco è permeato da una sensazione di lentezza abbastanza fastidiosa.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

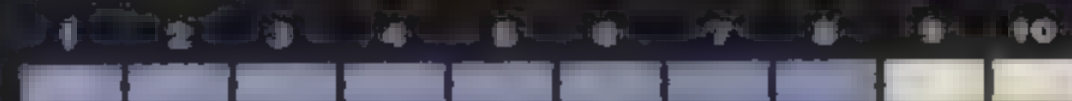
PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10): 7

Il sistema di controllo è semplice da utilizzare e risponde bene ai comandi

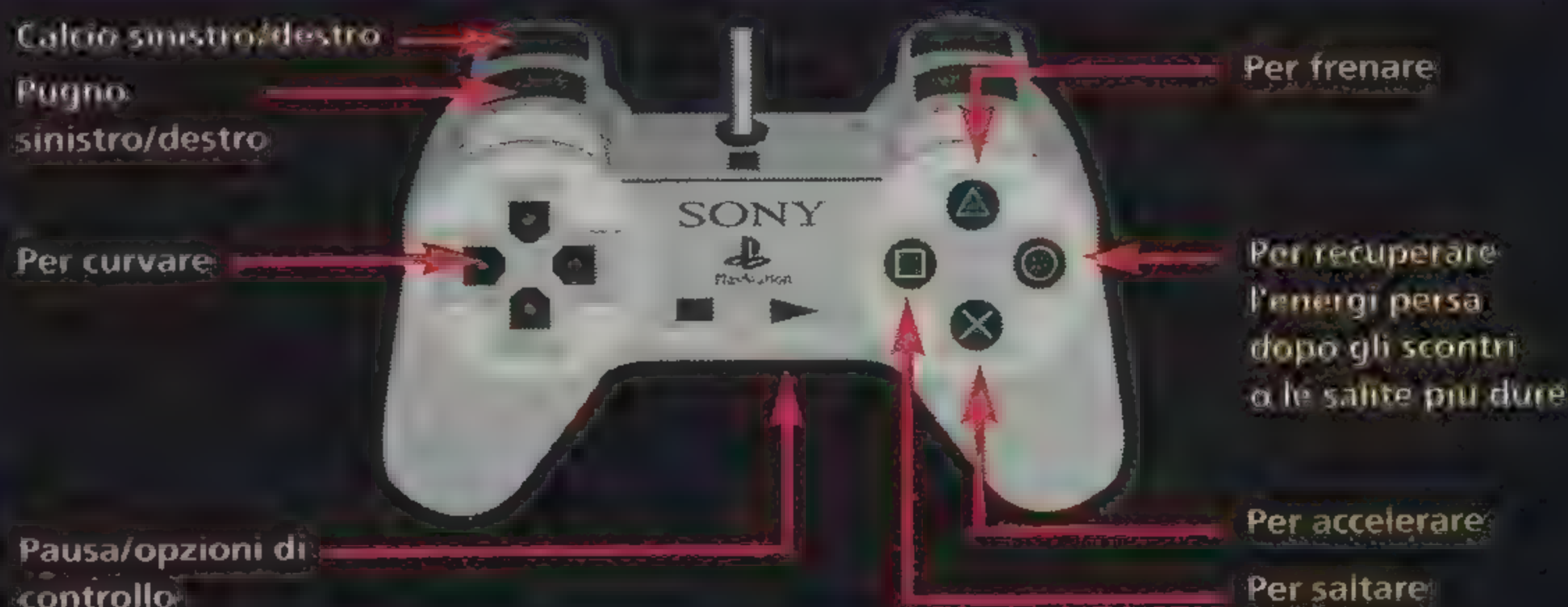
GRAFICA (1–10): 8

Il clipping dello schermo è estremamente curato e rende fluido lo scorrimento dei percorsi, ambientazioni e digitalizzazioni ben realizzate

SFIDA (1–10): 8

Il gioco non riesce a trasmettere pienamente la sensazione di agonismo, ogni tanto si ha l'impressione che anche gli avversari sbuchino alle spalle dal nulla

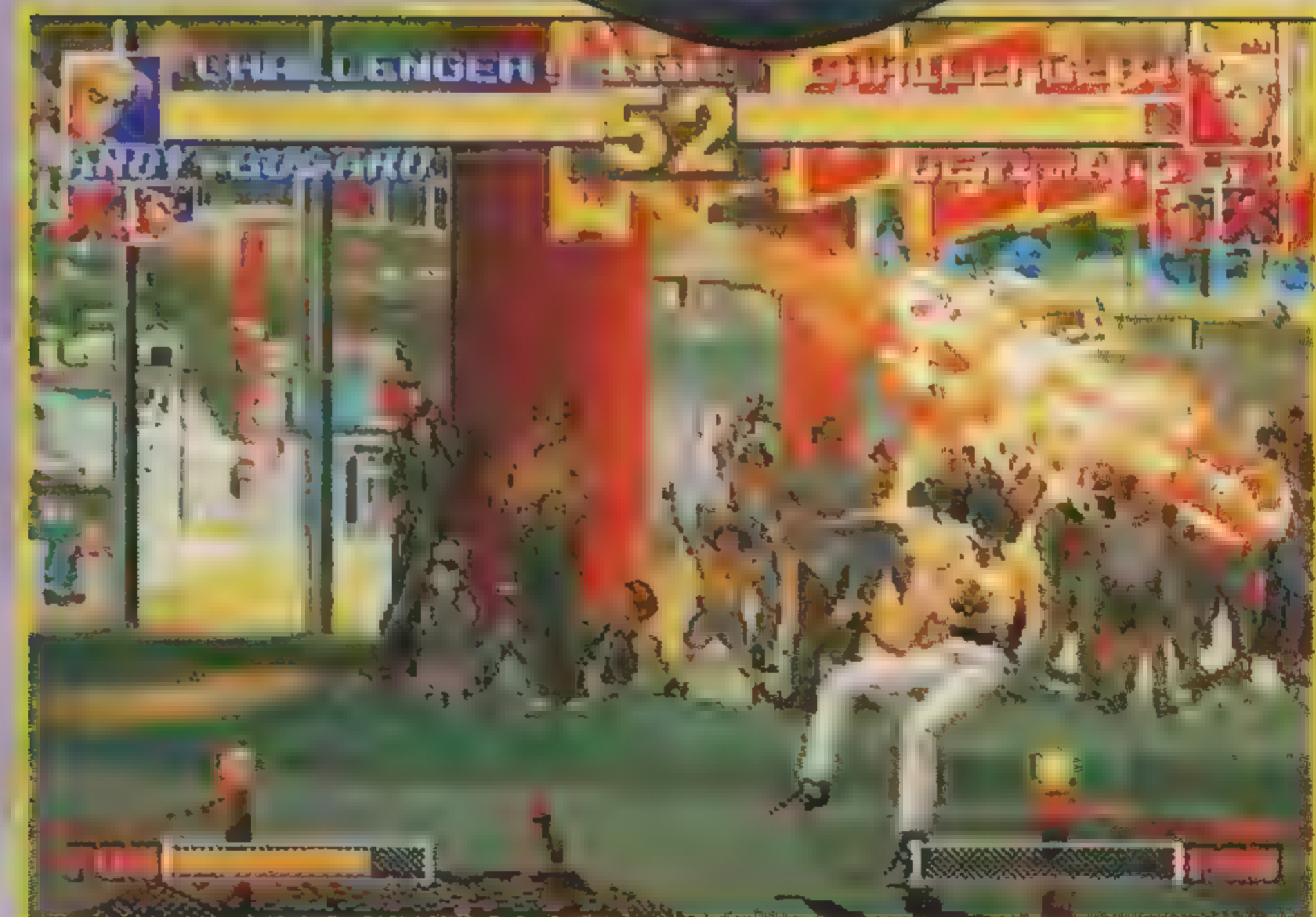
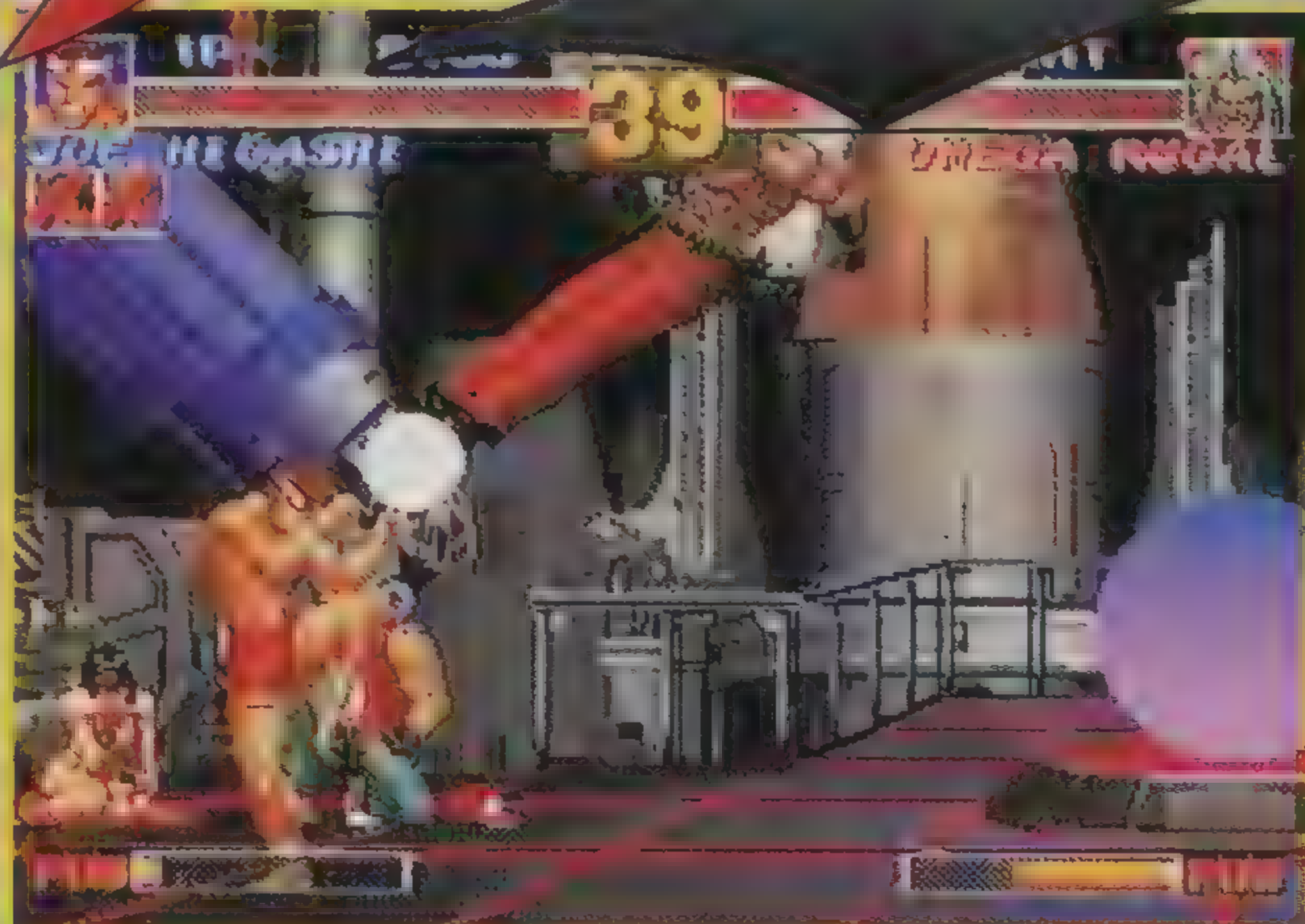
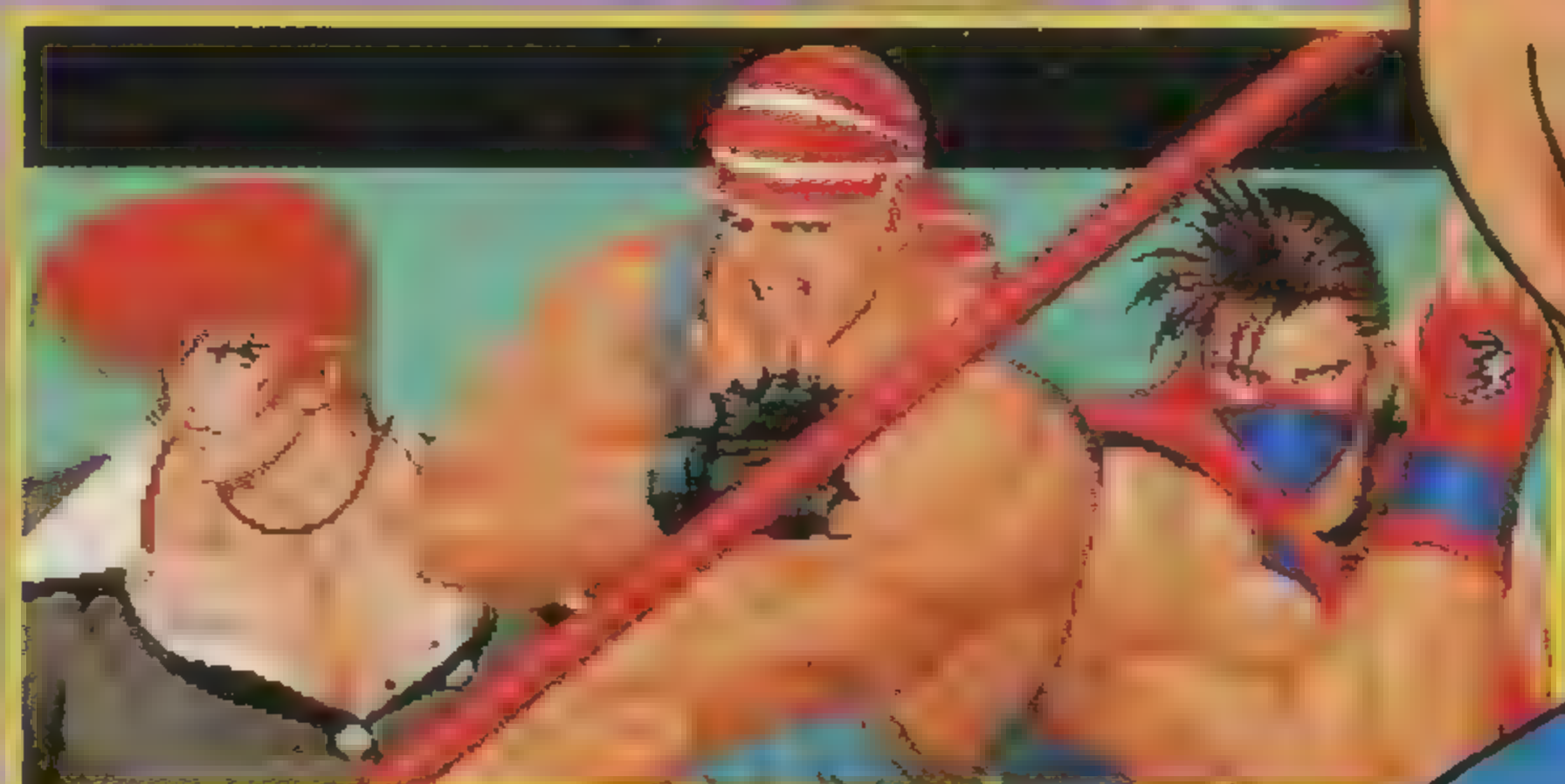
SONORO (1–10): 7

Accompagnamento musicale monotematico e alla lunga abbastanza noiosetto. Gli effetti sonori, al contrario, risultano realistici e coinvolgenti

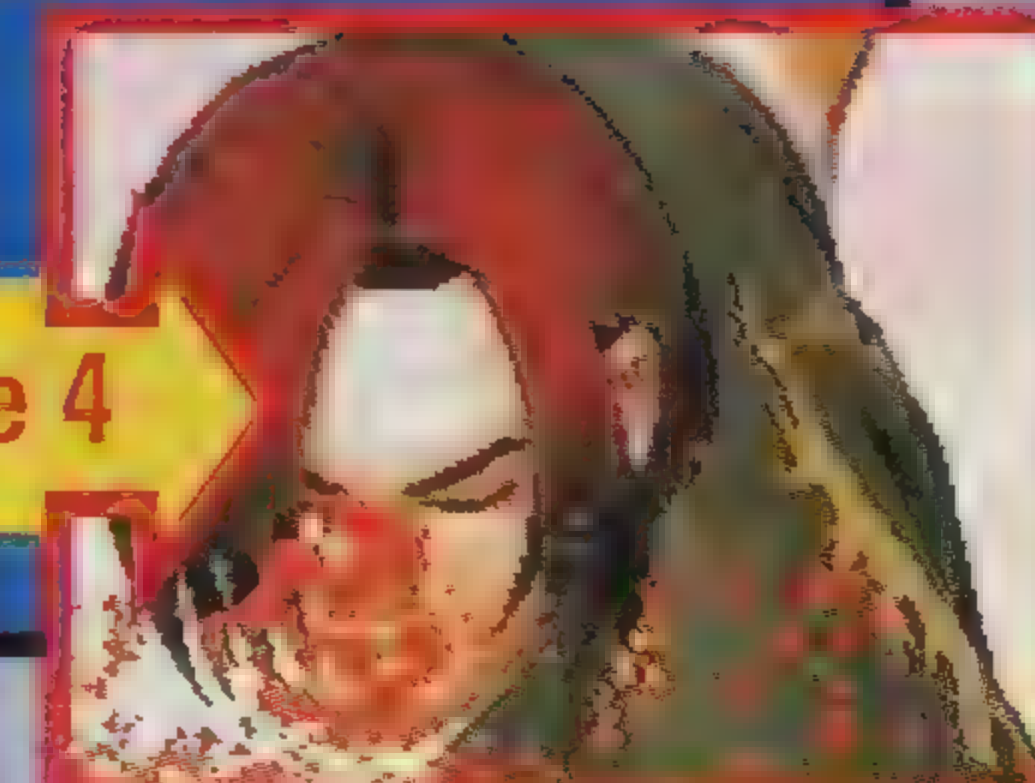
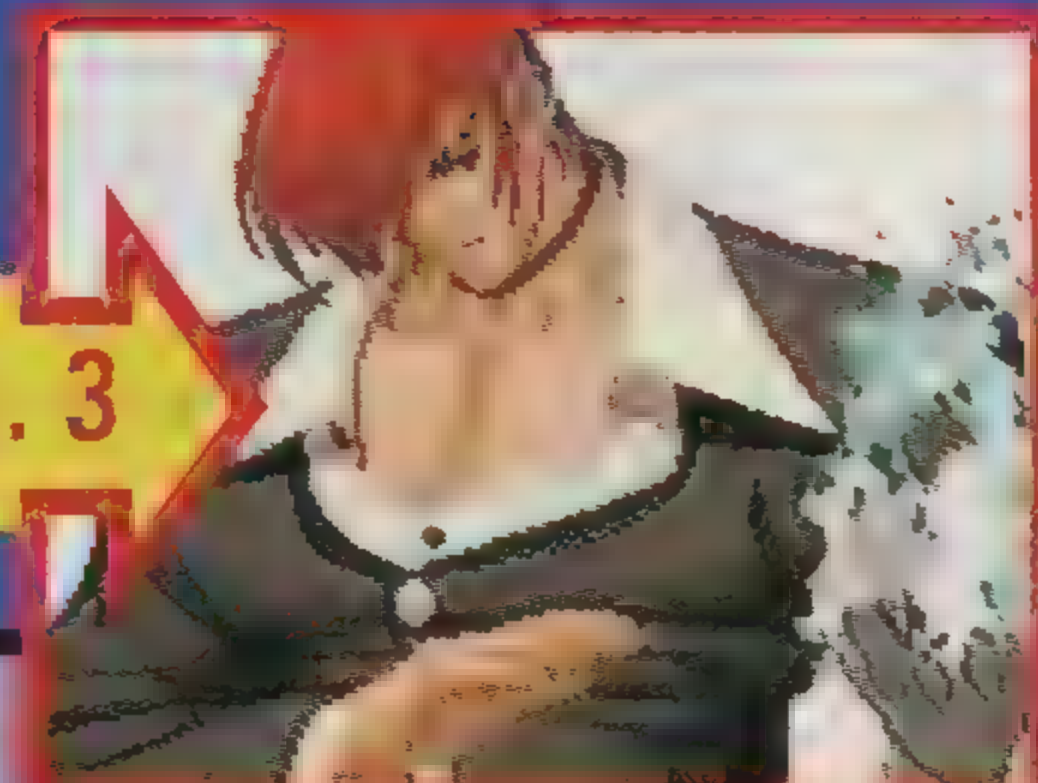
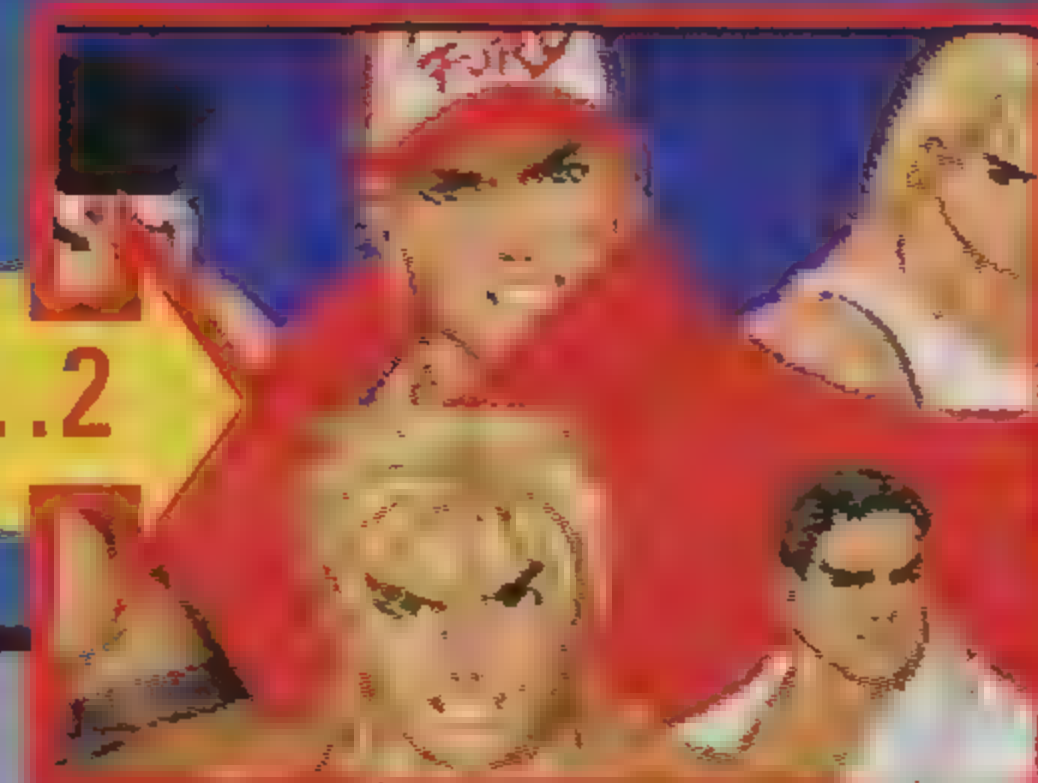
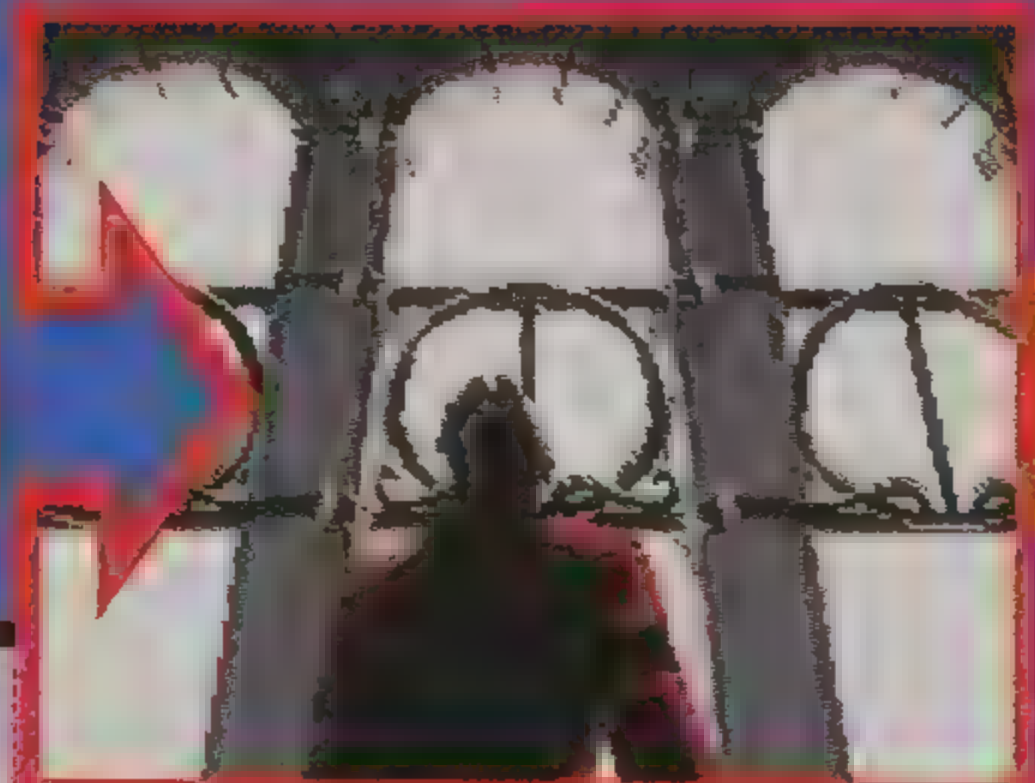
PSX 80

SOTTO CONTROLLO

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

THE KING OF FIGHTERS '95

Sembra quasi incredibile vedere come non possano passare più di due mesi (a volte basta molto meno) senza che aumenti il numero dei picchiaduro uno contro uno per il Neo-Geo. Dopo il bellissimo *Fatal Fury 3,* è stato il turno di *Savage Reign* (un prodotto piuttosto mediocre e di scarso impatto) e ora ci troviamo di fronte al seguito di uno dei titoli della SNK più acclamati: *King of Fighter '94*. Questo picchiaduro è stato uno dei maggiormente innovativi dell'ultimo anno, infatti non adoperava più la formula della vittoria dopo due round, ma inseriva l'interessante novità di un combattimento con tre contendenti per parte, uno alla volta. Il tutto si svolgeva secondo il sistema "chi vince resta" e il lottatore rimasto in piedi alla fine del round aveva la possibilità di sfidare il successivo dell'altra squadra, conservando l'energia del precedente combattimento. Questa sistema aveva dei reali vantaggi: prima di tutto rendeva il gioco più vario (otto team da controllare per un totale di ventiquattro combattenti), più divertente e capace di accontentare un più ampio numero di giocatori, dato che erano stati presi lottatori da due delle saghe più famose della SNK, *Fatal Fury* e *Art of Fighting*, con l'aggiunta di qualche nuovo personaggio per completare la rosa delle scelte. Ovviamente non mancavano le mosse speciali e le supermosse finali e, per l'occasione, era stata aggiunta una "power bar" che aumentava la potenza dei colpi e

I PRIMI PASSI

Nella bellissima sequenza introduttiva ci sarà una carrellata generale di tutti i team e una misteriosa visuale del caro Rugal, tornato con qualche sorpresina.

...2 ...3 e 4

TRE SONO MEGLIO DI UNO

In KOF'95 sono stati mantenuti sette degli otto team del suo predecessore. Il team "depennato" è stato quello composto dai tre americani, indubbiamente uno dei più scarsi e meno adatti del gioco. Al suo posto è stato aggiunto un nuovo team composto da due vecchie conoscenze e da un personaggio del tutto nuovo. I due personaggi noti sono Eiji Kisaragi, il ninja nemico della famiglia Sakazaki (quella di Ryu, Yuri e Takuma per intenderci) apparso per la prima volta in *Art of Fighting 2*, e Billy Kane, vecchia gloria della serie dei *Fatal Fury* (era uno dei boss finali nel primo e nel secondo episodio) e nemico giurato di Terry Bogard. Il lottatore nuovo, Iori Yagami, è invece una copia potenziata di Kio Kusanagi: ne possiede infatti lo stesso stile di lotta e di mosse unito a una maggiore forza fisica. Per la cronaca le famiglie di Kio e Iori sono in conflitto da secoli ed entrambi contano su questo torneo per regolare definitivamente i conti.

dava al lottatore la possibilità di eseguire subito una super. Purtroppo su Neo-Geo CD tutte queste meraviglie erano state rovinate dalle frustranti attese che era necessario subire tra un combattimento e l'altro, a causa della necessità che aveva la macchina di caricare in memoria i dati di ben sei personaggi diversi (al posto dei consueti due). A un anno di distanza esce, però, questa "nuova versione" (è un po' azzardato parlare di seguito) che si presenta con la stessa formula della precedente, ma riveduta e corretta dal punto di vista tecnico: la grafica del gioco è stata infatti migliorata con il rifacimento (in meglio) dei fondali e l'aumento del realismo nelle animazioni dei personaggi. Le differenze di gioco, invece, non sono poi molte: tre combattenti nuovi (e tre depennati), tutti i personaggi hanno una o due mosse nuove ed è stata implementata la possibilità di crearsi la propria squadra scegliendo i lottatori da tutti i team (se ne sentiva il bisogno). La cosa veramente importante è invece il cambio del sistema di accesso al disco: la macchina infatti non carica più tutti i dati in blocco prima di ogni incontro, ma si occupa di un personaggio alla volta. In questo modo si evita l'estenuante attesa, che durava più di un minuto, spezzettandola in caricamenti di circa 15 secondi (spesso anche di meno) che, pur rompendo il ritmo dell'azione, sono ben più sopportabili. Quanti già possiedono *KOF94* potrebbero comunque trovarlo poco innovativo, anche se queste stesse poche novità ne possono pienamente valere l'acquisto, soprattutto per un giocatore amante del genere che vi troverà veramente il suo ambiente ideale.

•Air

Si ringrazia Gevin (NA)

Il primo dei due avversari finali è il padre di Kio, maestro nell'uso del fuoco.

Premendo i tasti A e B insieme è possibile evitare gli attacchi nemici.

THE KING OF FIGHTERS

Ormai il numero dei picchiaduro della SNK ha raggiunto un numero incalcolabile. Il primo *KOF* era sicuramente un ottimo gioco, vario quanto basta, divertente e intuitivo, ma su Neo-Geo CD soffriva la terribile pecca di possedere caricamenti quasi eterni. Questo suo sequel possiede tutto in meglio (grafica, sonoro, ecc.), nuove mosse, nuovi personaggi, la fantastica opzione per creare i team e degli accessi al disco intelligenti, tuttavia non raggiunge il Power Game. Ormai il panorama dei picchiaduro è troppo vasto e un gioco che non possiede delle vere novità o dei punti di particolare interesse non ha possibilità di spiccare. Non fraintendetemi, *KOF '95* è un gran gioco e gli amanti dei prodotti SNK lo troveranno assolutamente fantastico, semplicemente non dice nulla di nuovo, per quanto presenti nel migliore dei modi tutto quello che può offrire. Il migliore è ancora *Fatal Fury 3*, ma se amate i picchiaduro in 2D e volete un'alternativa al titolo precedente, questo *KOF95* è proprio quello che fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO

GIOCABILITÀ

È facilissimo imparare a giocare e continuando a fare partite risulta sempre più coinvolgente, soprattutto grazie all'opzione per creare i Team.

GRAFICA

Ottima in ogni aspetto dato che sia i fondali, sia i personaggi sono stati realizzati con grande cura.

SFIDA

Come per il precedente *KOF*, la difficoltà di questo gioco è notevolmente alta a causa della necessità di adattarsi a numerosi stili di combattimento.

SONORO

Come sempre il Neo-Geo CD si fa rispettare visto che tutti i suoi giochi sono accompagnati da stupende tracce audio.

NG CD 89

SOTTO CONTROLLO

Muove il lottatore

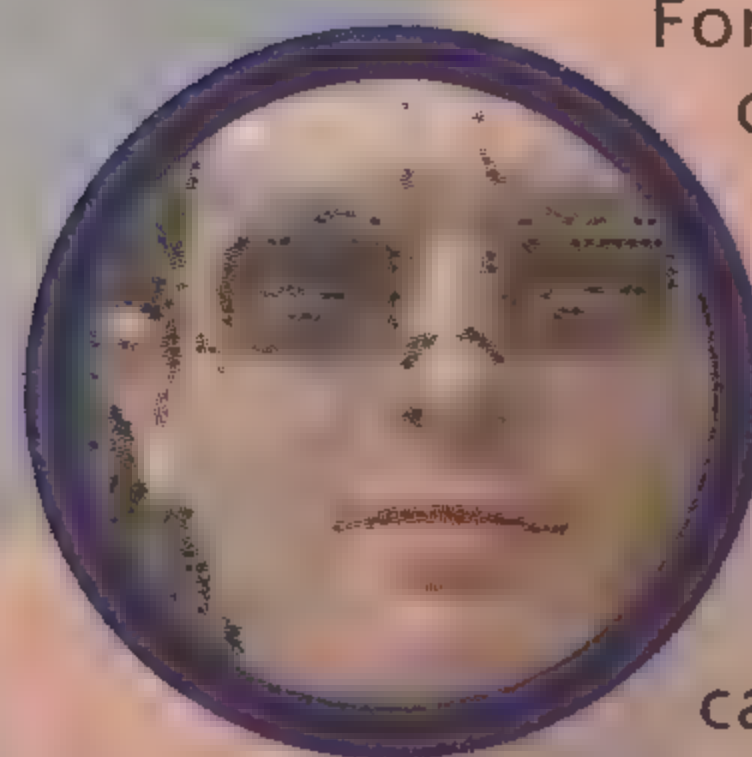
Pugno forte

Calcio forte

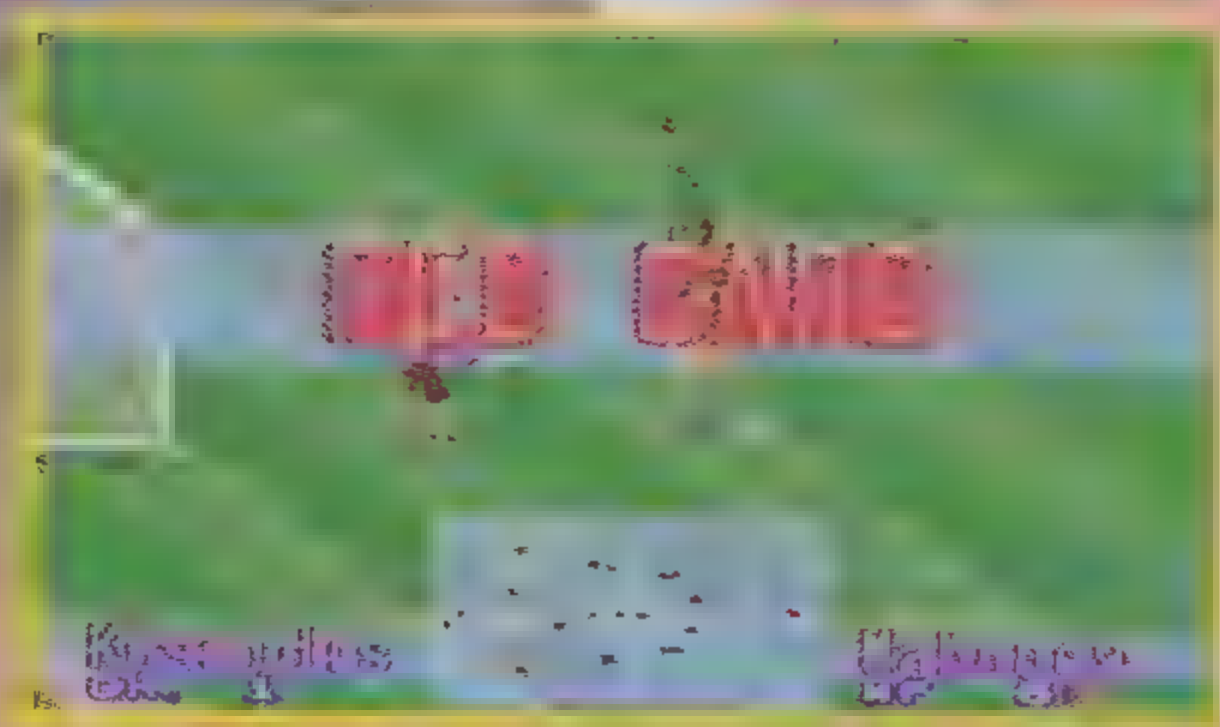
Calcio veloce

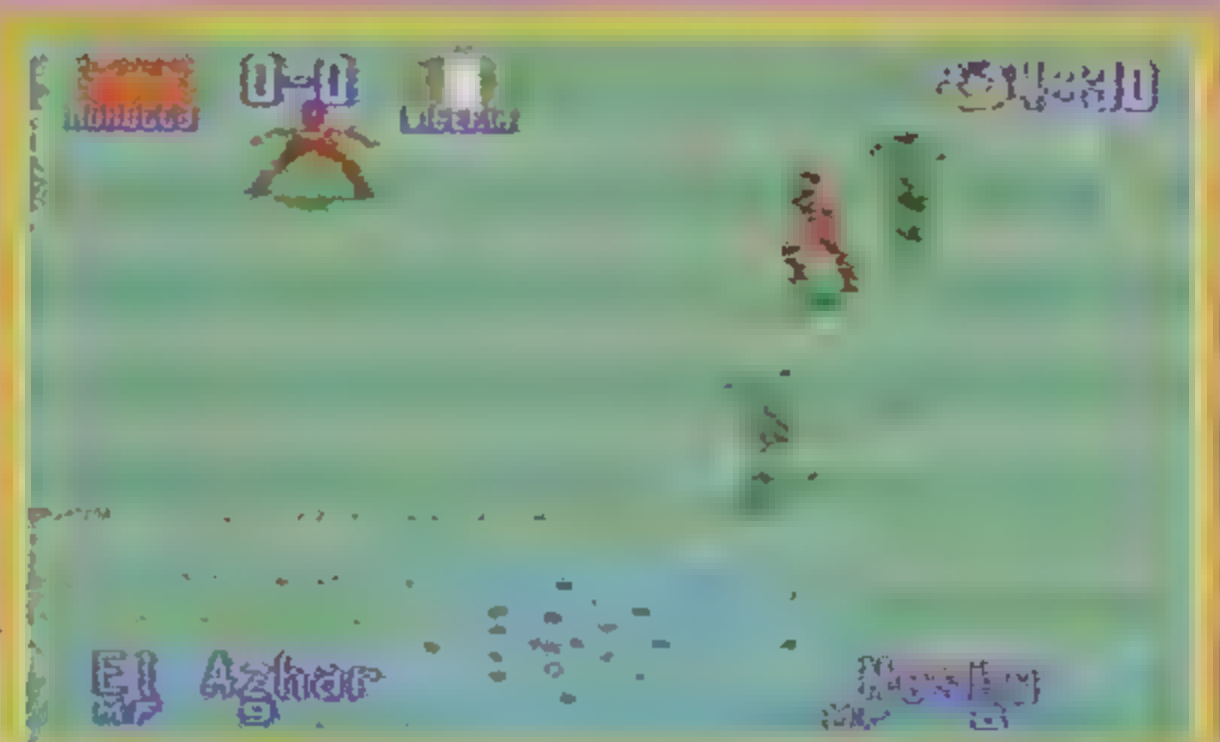
Pugno veloce

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Forte del successo della prima versione, la Konami ha ben pensato di lanciare il seguito del loro acclamato gioco di calcio. Centinaia di opzioni vi accolgono appena inserita la cartuccia: volete giocare un'amichevole, un torneo con gli amici o contro il computer, una coppa o un campionato, volete selezionare il tipo di campo, le condizioni atmosferiche, il livello di difficoltà, la severità dell'arbitro, volete creare da voi dei giocatori con caratteristiche da voi decise, disegnare le loro maglie, sfidarvi ai calci di rigore (opzione Baggio-Baresi-Massaro), allenarvi in difesa, in attacco, a tutto campo, creare marcature ad uomo scegliendo il marcatore e il francobollato, decidere l'atteggiamento della vostra squadra, decidere di applicare la tattica del fuorigioco, pressare a tutto campo o solo nella vostra metà? Potete fare tutto ciò e anche di più.

Una volta scesi in campo sarete lieti di ritrovare la stessa ottima giocabilità del primo titolo, solo con qualche cosina in più: scoprirete che è possibile creare triangolazioni "lunghe", lanciando in profondità il giocatore che ha cominciato l'azione con una semplice combinazione di tasti, celare il pallone dietro il rapido movimento delle gambe che compiono un perfetto "paso doble", commettere fallo sul portiere, crossare in scivolata, palleggiare sulla linea dell'out e fare un traversone in rovesciata, creare schemi sui calci piazzati, uscire con il portiere e raggiungere l'area avversaria (Higuita docet) e fare mille altre cosucce ancora. Come già accadeva nel primo titolo, i giocatori (molti dei quali sono perfettamente riconoscibili, come Gullit, Valderrama, Baggio, Vialli) colpiscono al volo, di tacco, fanno colpi di testa in tuffo, rovesciano con grande abilità, i portieri sono più bravi che in passato volando da palo a palo, uscendo tra i piedi degli avversari o in presa alta. Gioco perfetto? No, guardate il box...

• *Paddy*

I falli sul portiere sono possibili ma sono sempre puniti con l'espulsione.

Le squadre disponibili provengono da quasi tutti i continenti, manca l'Australia.

Il radar sul fondo dello schermo è molto utile per impostare le azioni.

NO, COSÌ NON VA

Cosa allontana *ISSDeluxe* dalla perfezione? Ci sono due o tre particolari che gli amanti del calcio non riusciranno proprio ad apprezzare: il primo, e più appariscente, è la facilità con la quale potrete segnare dalla linea di fondo, scavalcando il povero portiere con una preoccupante - per il realismo - frequenza. Un altro aspetto disdicevole è dato dal fatto che spesso riuscirete a superare gli avversari fin troppo agevolmente in dribbling, dato che gli stessi sembrano un po' fermi sulle gambe. E che dire dello schema di gioco, purtroppo comune a molte squadre, che vede i vostri avversari crossare dalla metà campo per un compagno posto al limite dell'area che, pur da solo, tenta un improbabile colpo di testa invece di controllare e tirare?

GOAL

DELUXE

I calci di punizione vengono direzionati grazie alla canonica freccia.

SUPER NES

SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Questo gioco è davvero molto completo: a prescindere dai difettucci già evidenziati si possono fare cose mai viste prima in un videogioco di calcio. Pensate ad una qualunque azione (esempio: rubare palla con un tackle nella propria area di rigore, passarla al centro del campo dopo una fuga di una ventina di metri, smistarla sulla fascia, avventurarsi prima in dribbling e poi in palleggio, quindi crossarla al centro ed infine spedirla in rete, portiere avversario permettendo), sappiate che è possibile replicarla in *ISSDeluxe*. Per quanto riguarda i tiri ed i passaggi, questi possono essere indirizzati con precisione davvero millimetrica, con tanto di effetto, a patto di allenarsi parecchio, e questo vale per tutti i colpi del gioco. Il trucco è tutto qui: se dedicherete la prima settimana di gioco al puro allenamento tecnico - palleggi, colpi al volo, triangolazioni, calci piazzati - vi divertirete moltissimo ma se giocherete questo titolo con superficialità sarete frustrati dall'alto grado di difficoltà e dalla bravura dell'avversario elettronico.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (1-10)

Questo gioco è davvero molto completo: a prescindere dai difettucci già evidenziati si possono fare cose mai viste prima in un videogioco di calcio

GRAFICA (1-10)

Coloratissima, è tanto dettagliata da farvi capire perfettamente cosa stanno facendo, colpo per colpo, i ventidue in campo, l'arbitro, i guardalinee, i paretteri e i cani (?)

SFIDA (1-10)

Infiniti tornei, 36 squadre, possibilità di creare team e giocatori, gioco in simultanea per 2/4 persone

SONORO (1-10)

Ottimi gli effetti, favolosa la telecronaca a due voci in giapponese che commenta ogni singolo colpo. La versione europea ha un commento più comprensibile (è in inglese)

SNES 86

SOTTO CONTROLLO

Muove i giocatori e il cursore

Per correre

Per crossare/Scivolata

Per passare/Contrasto

Per tirare/Contrasto

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

N.B. La combinazione di più tasti vi permette di effettuare azioni particolari

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

NOVASTORM

A bordo dello Scavenger Four partite alla volta di vari pianeti per distruggere le istallazioni nemiche. *Novastorm* è stato costruito intorno a una grafica mozzafiato, era dunque inevitabile che sia la storia che lo stile di gioco ne risentissero pesantemente. Infatti, tutto quello che vi è richiesto è di tenere costantemente premuto il pulsante di fuoco e di evitare i vari ostacoli che, tuttavia, non richiedono un grande impegno visto che, partita dopo partita, si trovano sempre nella stessa esatta posizione. In fondo questa tecnica sta alla base di ogni sparatutto ma, se non altro, di solito si può almeno decidere la strada e la strategia migliore per arrivare alla fine del livello. Per chi non l'avesse ancora capito, *Novastorm* è una sorta di laser-game in stile *Dragon's Lair*, anche se molto più divertente. In pratica sullo schermo scorrono delle sequenze video in cui sono disegnati canaloni, ponti e ostacoli di vario genere. La vostra astronave si può muovere liberamente, ma bisogna stare attenti a seguire la conformazione dei vari ambienti se non si vuole perdere energia andando a sbattere contro montagne, colonne e co. Ogni pianeta è suddiviso in quattro livelli e alla fine di ogni livello vi aspetta il mega-boss finale, questi sono rappresentati con la stessa tecnica e risultano di conseguenza enormi e molto spettacolari. Gli unici sprite che attraversano lo schermo sono i proiettili e le astronavi nemiche che entrano in gioco in formazione classica. Distruggendo un'intera formazione si può potenziare il proprio sparo che al massimo livello raggiunge una potenza di fuoco di tutto rispetto.
Che sia questa la nuova generazione di sparatutto in 3D? Sinceramente speriamo di no, e attendiamo con ansia gli sviluppi futuri.

•Trust

Mentre si svolazza in giro per il pianeta bisogna fare attenzione a non andare a sbattere contro quelle colonne.

Il boss della fine del primo livello è questa strana astronave piena di punte. Per abbatterla bisogna colpirla al centro.

NOVASTORM

Novastorm è un gioco che ci è ormai famigliare, visto che è uno dei più divertenti, e al tempo stesso spettacolari, sparatutto puramente arcade per PC (non che ci volesse molto). Tuttavia, le differenze tra le due versioni sono molteplici e, purtroppo per noi amanti delle console, la versione per PSX è peggiore sotto diversi aspetti e migliore solo per alcuni. Inspiegabilmente, la maggior parte delle ambientazioni e alcuni boss di fine livello sono stati ridisegnati e non sempre in meglio. Inoltre, ora il sistema di potenziamento delle armi è molto più meccanico e il controllo dell'astronave è meno preciso. Ma, in realtà, il vero problema è che da una console della nuova generazione forse è lecito aspettarsi qualcosa di più di un semplice incrocio tra *Dragon's Lair* e *Space Invaders*. Benché sia molto divertente, infatti, lo stile di gioco è fin troppo classico e alla fine rischia di diventare pure noioso. Insomma, va bene se volete far vedere ai vostri amici di quali prodezze grafiche sia capace la vostra nuova macchina, ma non se volete passare una notte insonne.

AGIRE & PENSARE

PLAYSTATION

GIOCABILITA (7/10)
Per un po' ci si diverte, ma alla fine si procede nel gioco solo per vedere l'ambientazione del mondo successivo.

GRAFICA (8/10)
Tutto il gioco si basa sulla grafica, non poteva quindi non essere ben realizzata e molto spettacolare... ma alcuni livelli per PC erano più belli

SFIDA (8/10)
Tre livelli di difficoltà per un gioco che va finito tutto di un fiato visto che non si può continuare ne salvare la posizione

SONORO (9/10)
Musiche perfette per andare in giro a sforacchiare un po' di astronavi nemiche

PSX 79

SOTTO CONTROLLO

Per lanciare la smart-bomb
Per attivare il mega-sparo
Per spostare l'astronave
Per sparare

Casa: HUDSON SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

SUPER B.C. KID 2

La demenzialità impazza ancora su SNES. *BC Kid* è tornato più in forma che mai. Per la cronaca, il bambinetto preistorico dall'enorme cranio calca le scene videoludiche fin dai tempi il cui il Pc Engine Core Grafx (quello non dotato di Cd-Rom) faceva sognare centinaia di migliaia di smanettoni. I platform elaborati imperniandosi sulla sua figura stramba, ma carismatica, si sono sempre distinti nettamente dalla massa raggiungendo lo "status" di cult game. Tale ascesa è stata legittimata da un concept originale, intrigante, supportato da uno stile grafico tondeggiante fino all'inverosimile, in grado di rappresentare le situazioni più fuori che mente umana abbia potuto concepire. Il "dirottamento" della serie su SNES non ha destato scalpore; d'altro canto, ottenere un successo trionfale nella roccaforte di Mario, sarebbe risultato un compito veramente arduo per chiunque. In ogni modo, c'è posto per tutti, tant'è che la Hudson, la software house responsabile del progetto, sforna attualmente il secondo episodio della saga formato Nintendo 16 bit. La formula vincente è sempre la stessa: il nostro bamboccio elimina i nemici grazie all'ausilio del suo possente testone, sia in fase di marcia, sia ricadendo in seguito a un balzo. L'atterraggio "cranico" rivela la sua efficacia anche quando si vuole raggiungere punti apparentemente fuori portata: le cappocciate vibrate in aria consentono di planare più lentamente allungando la traiettoria di "volo". I mutamenti di forma rappresentano un altro asso della manica del nostro Kid: ogni metamorfosi comporta delle abilità radicalmente differenti, rendendo possibile l'accesso a determinate locazioni altrimenti "chiuse", questo permette di introdurre degli elementi esplorativi che rendono il tutto ancora più godibile.

• Krull

Per la prima volta appare anche la mappa del mondo di BC Kid.

Quello squalo sembra avere intenzioni decisamente cattive.

SUPER NES

SUPER B.C. KID 2

La Hudson Soft aggiunge un altro anello alla sua catena preistorica: in poco più di un lustro sono state pubblicati quasi una decina di *BC Kid* (per i vari formati Nintendo e Nec). Il gioco è curato ineccepibilmente: gli sprite sprizzano simpatia grazie a un'animazione non trascendentale, ma comunque azzeccata, senza contare i cromatismi vivaci che rifiniscono fondali e sprite. Le colonne sonore sono in piena sintonia con lo spirito del gioco: allegre e sbarazzine. La giocabilità e la longevità sono di buon livello, malgrado un controllo non proprio agevolissimo, e un sistema di password, viceversa, un po' troppo permissivo. Nel complesso si tratta di un ottimo prodotto, anche se prima di allargare i cordoni della borsa, occorre fare una considerazione: in questo periodo esce la versione Usa di *Yoshi's Island*, superiore al preistorico sotto tutti i punti di vista. Inoltre, il capolavoro Nintendo varia in misura drastica rispetto ai suoi predecessori, molto più di quanto non faccia questo sequel.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 8/10
Uno stile di gioco piuttosto classico che risulta, comunque, sempre pregevole.

GRAFICA 8/10
Apparentemente stilizzata, in realtà ben definita e colorata; in poche ma semplici parole: decisamente simpatica.

SFIDA 5/10
Ahia queste maledette password! Fareste bene a non usarle, ma quanti di voi ci riusciranno?

SONORO 7/10
Effetti sonori che non hanno niente in comune con il trascendentale e brani musicali di vario tipo, ma che rimangono sempre in chiave "sbarazzina".

SNES **89**

SOTTO CONTROLLO

Per tirare le capate
Per utilizzare le nuove abilità
Per muovere il testone
Per correre
Pausa
Per saltare

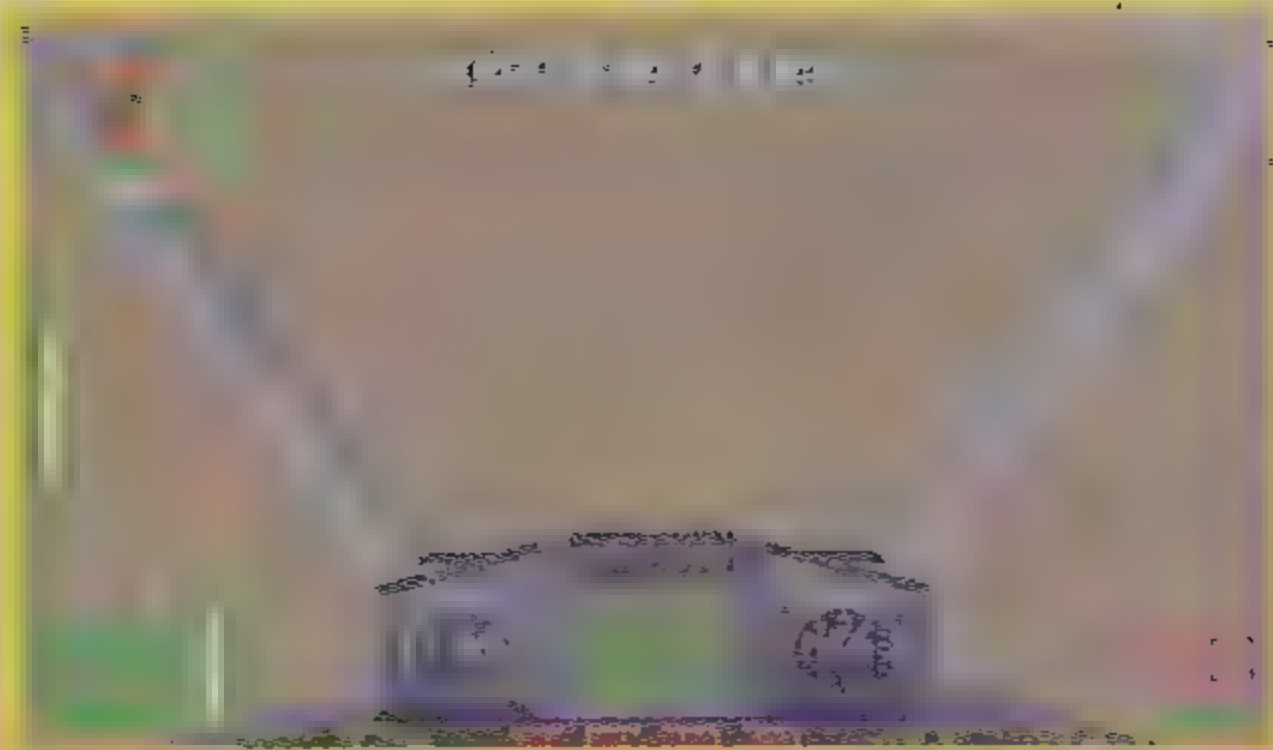
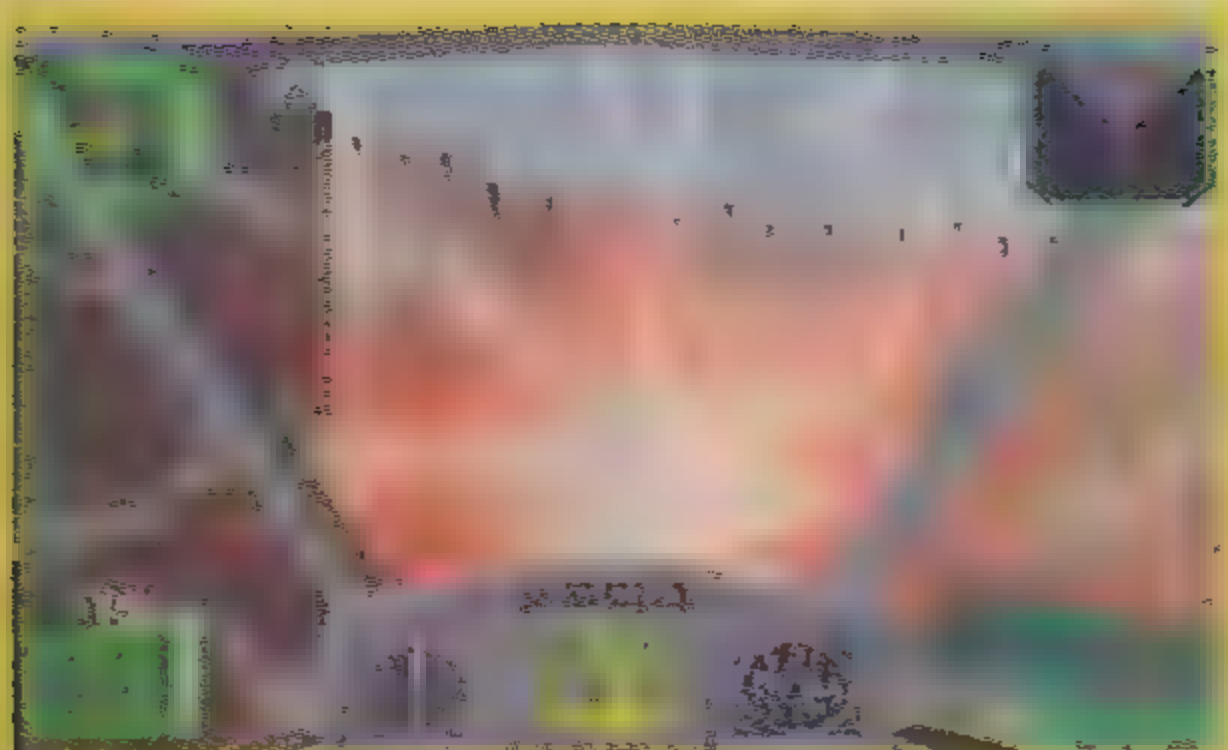
Casa: **SONY**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**

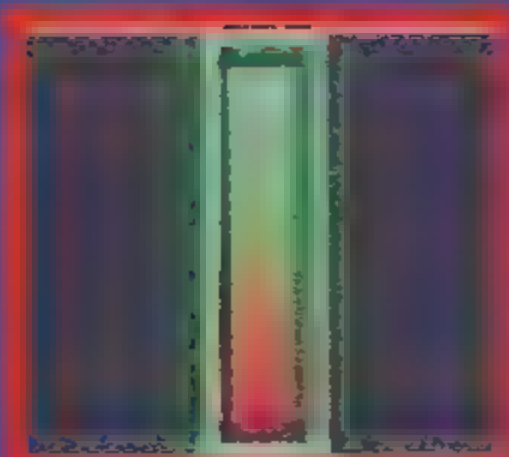
WAR HAWK

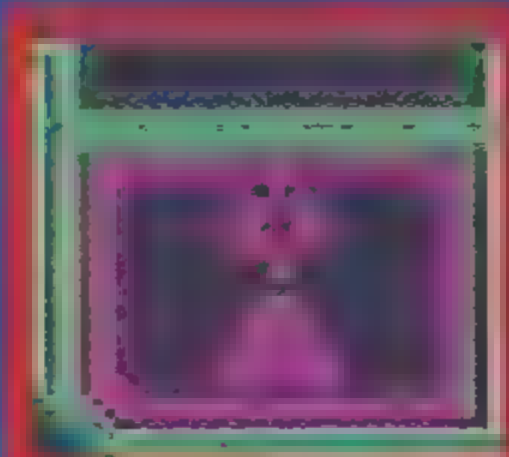
Ormai sappiamo tutti che l'era dei poligoni si sta consolidando sempre di più. Vuoi per le capacità grafiche delle nuove super console, vuoi perché è quello che il pubblico chiede, ma senza dubbio sempre più titoli seguono questa falsariga. Con alterne fortune. Nel caso di *War Hawk*, bisogna ammettere, che i poligoni funzionano a perfezione per rappresentare la freneticità che i programmatori volevano dare al gioco, e probabilmente utilizzando sprite il risultato non sarebbe stato altrettanto convincente. *War Hawk* vi mette al comando di un potentissimo mezzo aereo da combattimento con il compito di spazzare via tutti i nemici che vi si pareranno davanti. A fronte di uno stile di gioco piuttosto scontato, il gioco offre azione a non finire, più vicina a uno sparatutto che non a una vera e propria simulazione, basti pensare alla presenza della Doomsday Bomb (che in pratica agisce come una vera e propria Smart Bomb).
Graficamente, comunque, il gioco riesce in pieno a rappresentare la freneticità dei combattimenti, con tocchi di classe che lasciano a bocca aperta, come nel caso dell'eruzione del vulcano al di sopra delle nuvole. Bisogna dire che i programmatori non hanno minimamente cercato di nascondere la natura di sparatutto di *War Hawk*, vedi i bonus che si acquisiscono dopo aver distrutto le postazioni nemiche oppure la possibilità di fermarsi completamente in volo, un areo che si rispetti queste cose non potrebbe farle.
Tra una missione e l'altra vi attendono sequenze in full motion video, con tanto di attori in carne

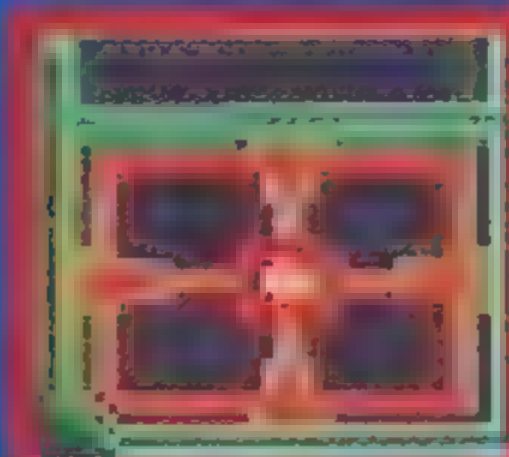
In ogni livello dovrete affrontare dei mostroni particolarmente ostici.

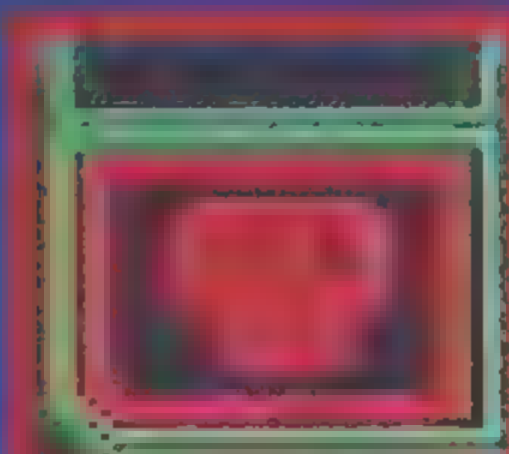
I missili a sciame sono molto dannosi ma quasi inefficaci su bersagli volanti.

Nel secondo livello dovrete svolazzare tra profondi canyon.

FUOCO E FIAMME

Alcune armi vi vengono date all'inizio di ogni missione, altre potrete trovarle sotto forma di bonus distruggendo i nemici. Quello che segue è l'elenco completo per non perdervi nel vostro supermercato bellico di fiducia.

MITRAGLIATRICE

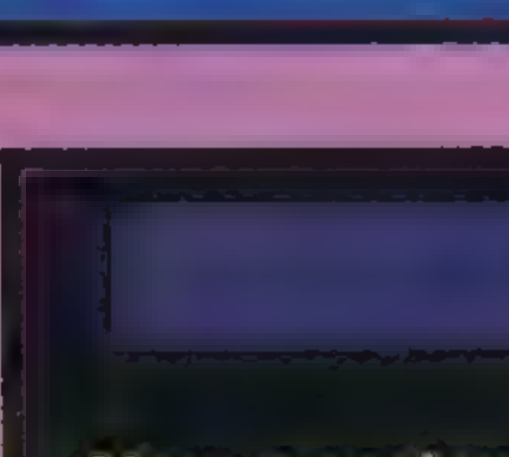
La classica arma poco potente e con colpi limitati. Utile, ma non certo devastante.

MISSILE

Una volta lanciato segue la sua traiettoria senza variazioni, sia che colpisca il bersaglio sia che vada a cozze-

MISSILE A RICERCA

Si locka sul bersaglio e non lo molla più finché non lo raggiunge.

MISSILE A SCIAME

Funziona come il missile a ricerca la differenza è che, invece di un singolo missile, ne parte un gruppo

CANNONE AL PLASMA

Questo cannoncino è più potente se il tasto con il quale si mette in azione viene premuto più a lungo.

FLASH BOMB

Distrugge tutti i proiettili che ci sono sullo schermo e blocca momentaneamente le azioni dei nemici.

DOOMSDAY BOMB

La classica Smart bomb di ogni sparatutto che si rispetti, lanciata questa non resterà più nulla.

Ecco l'obbiettivo che dovrete raggiungere per finire il primo livello della piramide.

L'attacco alle navi volanti è molto arduo a causa delle numerose torrette.

e ossa che vi aggiornano sulla situazione, ma più che altro costituiscono una guarnizione su una torta già piuttosto gustosa. Comunque, *War Hawk* mantiene sempre un certo fascino. È uno sparatutto in 3D, è coinvolgente e graficamente molto ben congeniato. Se avete il grilletto facile e apprezzate questo tipo di gioco non dovreste farvelo scappare. Se fate parte di un'altra parrocchia, allora potete tranquillamente lasciare perdere.

• *Random*

PLAYSTATION

WARHAWK

Non possiamo proprio lamentarci. Il software attualmente disponibile per la Play Station spazia veramente per ogni genere. In alcuni casi proponendo capolavori sopra le righe, in altri sbagliando malamente titoli che potevano essere molto più curati. Nel caso di *War Hawk* possiamo dire che il gioco non aveva la pretesa di essere una pietra miliare del genere, piuttosto quella di presentarsi come un buon sparatutto in 3D in grado di garantire divertimento allo stato puro, e niente di più. Come in ogni campo, l'umiltà spesso premia, e in questo caso è capitata la stessa cosa. *War Hawk* si lascia giocare in maniera gradevole, con accorgimenti grafici e sonori di tutto rispetto, senza, comunque, voler strafare. Forse è un titolo rivolto esclusivamente verso gli appassionati del genere, e potrebbe far storcere il naso agli altri, ma se vi piacciono gli sparatutto, e volete provare qualcosa di diverso, *War Hak* fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non pretende che il giocatore sia un esperto di volo, semplicemente un tipo che abbia il pollice veloce

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto ben realizzata e curata, sia dal punto di vista delle esplosioni che del paesaggio. A volte i fondali sono un po' troppo scarni

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le prime missioni non sono impossibili, andando avanti la difficoltà cresce, però...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buoni gli effetti sonori e il parlato digitalizzato, le musiche si difendono egregiamente

PSX 84

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare le visuale

Per accelerare

Per decelerare

Per cambiare arma

Per muovere l'aereo

Per usare l'arma

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

SEPARATION ANXIETY

Separation Anxiety, il seguito di *Maximum Carnage*, rappresenta la simbiosi perfetta di 3 fattori che contraddistinguono l'era videoludica attuale: i giochi su licenza, picchiaduro, sequel. L'eroe scomodato dall'Acclaim è nientemeno che Spiderman, celebre per avere appassionato diverse generazioni di lettori di comics, e che ha reso il marchio produttore, Marvel, una vera e propria leggenda. Purtroppo, questo eroe in formato digitale non ha mai brillato in maniera particolare e i due giochi usciti in precedenza su SNES si sono rivelati pittosto deludenti. In termini di novità, questo prodotto non è portatore di idee originali rispetto al prequel. Trattasi del solito picchiaduro a scorrimento sulla falsariga di *Final Fight*, in cui il giocatore può impersonare, oltre all'alter ego di Peter Parker, anche Venom, un altro super eroe dell'universo Marvel, uniti in lotta contro una potente organizzazione criminale, che vuole utilizzare dei componenti del Dna di Venom al fine di formare un invincibile esercito di mostri, pronto a seminare morte e distruzione ovunque. La scelta di un determinato eroe non comporta uno stile di gioco particolare e differenziato: entrambi sono dotati delle stesse mosse e di alcune che, pur differendo esteticamente, sortiscono lo stesso effetto. I protagonisti si avvalgono delle classiche tecniche di lotta che ogni appassionato conosce a menadito: calci volanti, prese spacca schiena e combinazioni di pugni e calci che possono culminare in combo estremamente devastanti. L'uso della ragnatela si rivela fondamentale a scopo difensivo (creando uno scudo), offensivo, e per eludere gli attacchi avversari, penzolando dagli edifici in stile Tarzan. L'effettuazione di una super mossa, poi, sbaraglia instantaneamente le forze nemiche, così come la smart bomb, rappresentata da un temibile guerriero che fa irruzione nello schermo. Nel complesso, la vera novità implementata riguarda l'opzione in doppio simultanea. Un po' poco, vero?

• ***Krull***

Ecco i due protagonisti del gioc: Spiderman e Venom. La grafica dei fondali non è particolarmente dettagliata ma si possono notare degli elementi "simpatici".

SERATION ANXIETY

Si rischia di annoiare i lettori; ma il concetto ricorrente in altre recensioni va ribadito anche in questo caso: un gioco del genere ricalca spudoratamente una marea di prodotti usciti precedentemente, esibendo soltanto le ovvie differenze audiovisive e di "marchio". L'azione tende a divenire ripetitiva fin dalle prime battute di gioco, a cominciare dagli sprite avversari che denotano scarsa varietà in quanto a pattern e a rappresentazione grafica. Anche l'elemento decorativo evidenzia scarsa incisività, facendo perno su fondali e personaggi curati approssimativamente. Lo stesso non si può dire dei protagonisti principali, rappresentati e animati discretamente. *Separation Anxiety* condivide poi le pecche che riguardano i suoi simili su SNES: standarizzazione esasperata dello schema di gioco e penuria di sprite su schermo. I fan dell'Uomo Ragno possono anche comprarlo, ma sappiano che in caso contrario la vita continua e con essa la pubblicazione di nuovi albi.

AGIRE & PENSARE

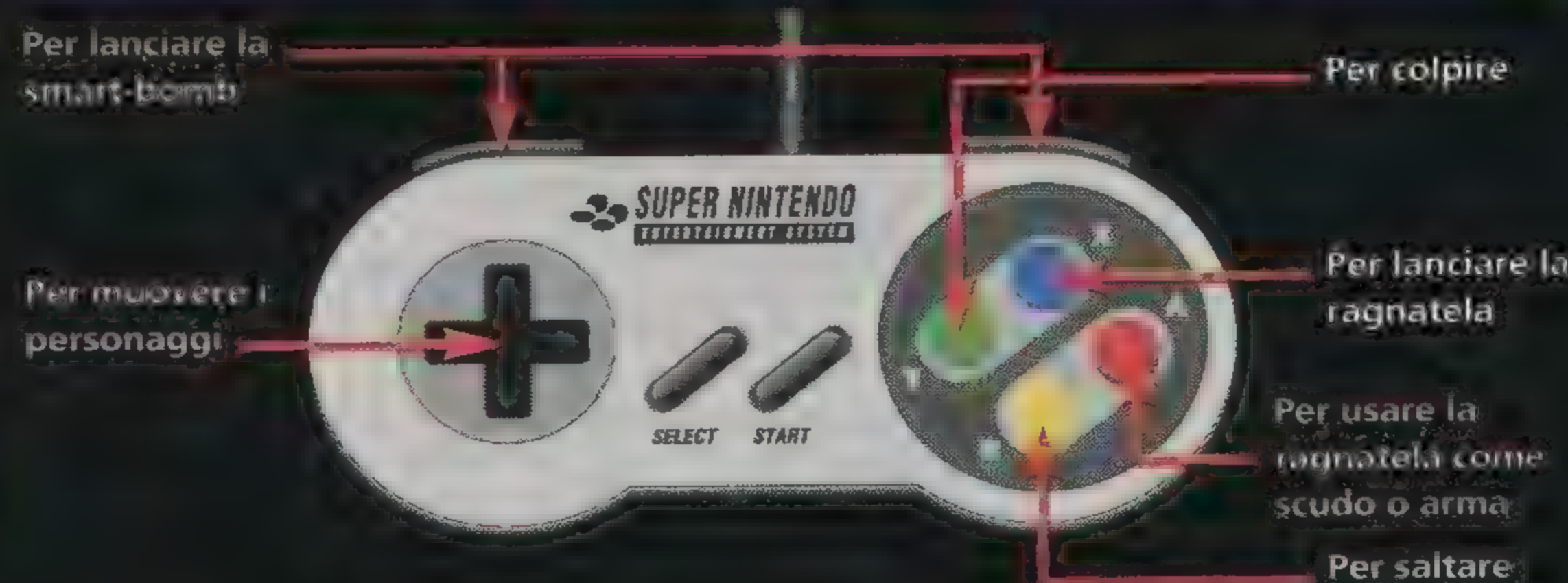
A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (6/10)
Pur essendo abbastanza soddisfacente, non tarda a divenire soporifera in virtù di sitazioni di gioco molto simili tra loro

GRAFICA (7/10)
La solita solfa: sprite principali riprodotti adeguatamente; il resto annaspa nella mediocrità

SFIDA (6/10)
Dipende dal livello di assuefazione alla noia. L'utilizzo del gioco è proporzionale ad esso

SONORO (7/10)
Colonne sonore di buona fattura, non altrettanto gli effetti sonori

SNES **73**

SOTTO CONTROLLO

Per lanciare la smart-bomb
Per colpire
Per muovere i personaggi
Per lanciare la ragnatela
Per usare la ragnatela come scudo o arma
Per saltare

Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Speedy Gonzales Los Gatos Banditos

Quando si parla di tie-in basati sulle licenze dei personaggi dei Looney Tunes della Warner Brothers, si parla di Sunsoft, ed è proprio la casa di *Aero the Acro-Bat* (per l'occasione distribuita dall'Acclaim) a portarci questo *Speedy Gonzales Los Gatos Banditos*. Il gioco nella sostanza non presenta elementi innovativi rispetto ai cànoni classici del genere, ma nello stile adottato dai designer per la costruzione dei livelli si riscontrano alcune somiglianze con un titolo di grande successo, che però non ci saremmo aspettati di vedere "citato" su un Super Nintendo: stiamo parlando di Sonic, il principe dei platform per MD. Come la mascotte di casa Sega, infatti, anche Speedy Gonzales ha la propria caratteristica principale nella velocità: si butta a rotta di collo giù per ripide discese, facendo razzìa di bonus per poi risalire verso l'alto senza rallentare neppure per un attimo. La struttura di gioco diventa così molto dinamica, e i livelli si attraversano quasi sempre a perdifiato, senza soffermarsi troppo a elaborare strategie precise come avviene, tanto per fare un nome, nei giochi della serie mariesca di Shigeru Miyamoto. Non solo Speedy è velocissimo di nome e di fatto, ma l'obiettivo stesso richiesto dal gioco obbliga a un'estrema rapidità di decisione: occorre infatti liberare un certo numero di topolini entro lo scadere di un termine temporale, e la difficoltà, nella maggior parte dei casi, sta più nel portare a termine la missione entro il tempo assegnato che nel trovare tutti i prigionieri nascosti nel livello. Come al solito, il gioco è stato progettato e realizzato avendo come target gli acquirenti più giovani e in questa categoria svolge dignitosamente il proprio dovere.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (TO)

SPEEDY GONZALES

¡Ariba Ariba Ariba! Per ritmo di gioco e struttura dei livelli questo platform riflette la personalità del suo protagonista. E' veloce sia dal punto di vista della realizzazione tecnica che da quello della giocabilità, e quindi riuscirà gradito a coloro che hanno apprezzato (o invidiato) i titoli della serie di Sonic. Anche se non può contare sulla stessa immagine della trilogia Sega (sulla quale, lo ricordiamo, un'intera azienda ha investito tutte le proprie risorse per creare un personaggio-simbolo), si tratta pur sempre di un gioco di qualità. Ormai lo stile della Sunsoft è conosciuto: acquista una licenza commerciale per l'immagine di un celebre personaggio dei cartoni animati Warner e ci costruisce intorno, con una buona dose di "mestiere", un titolo dalla struttura molto tradizionale (si alternano giochi a ispirazione sportiva e platform). La qualità della programmazione è sempre all'altezza della situazione, e anche il caso di *Speedy Gonzales LGB* conferma questi standard, ma se volete qualcosa di innovativo, beh... cercate altrove.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITA (8/10)
Nulla da eccepire per quanto riguarda il sistema di controllo: la risposta dello sprite è sincera in ogni frangente e garantisce una buona confidenza con i comandi.

GRAFICA (8/10)
I cromatismi brillanti rendono giustizia alla licenza Warner Bros, e anche gli sprite sono disegnati e animati con un taglio molto "cartoonesco".

SFIDA (7/10)
In verità i livelli da esplorare non sono poi tantissimi ma, considerato il target molto giovane, il gioco riesce a garantire una buona dose di intrattenimento.

SONORO (8/10)
Sono veramente molto carini gli effetti campionati di Speedy che esclama "¡Ariba Ariba Ariba!" e "¡Andale Andale!". Buone le musichette d'accompagnamento.

SNES **76**

SOTTO CONTROLLO

Per spostare la visuale verso sinistra
Per spostare la visuale verso sinistra
Per controllare Speedy Gonzales
Per raccogliere e usare i bonus
Per spiccare un balzo
Per tirare un calcio

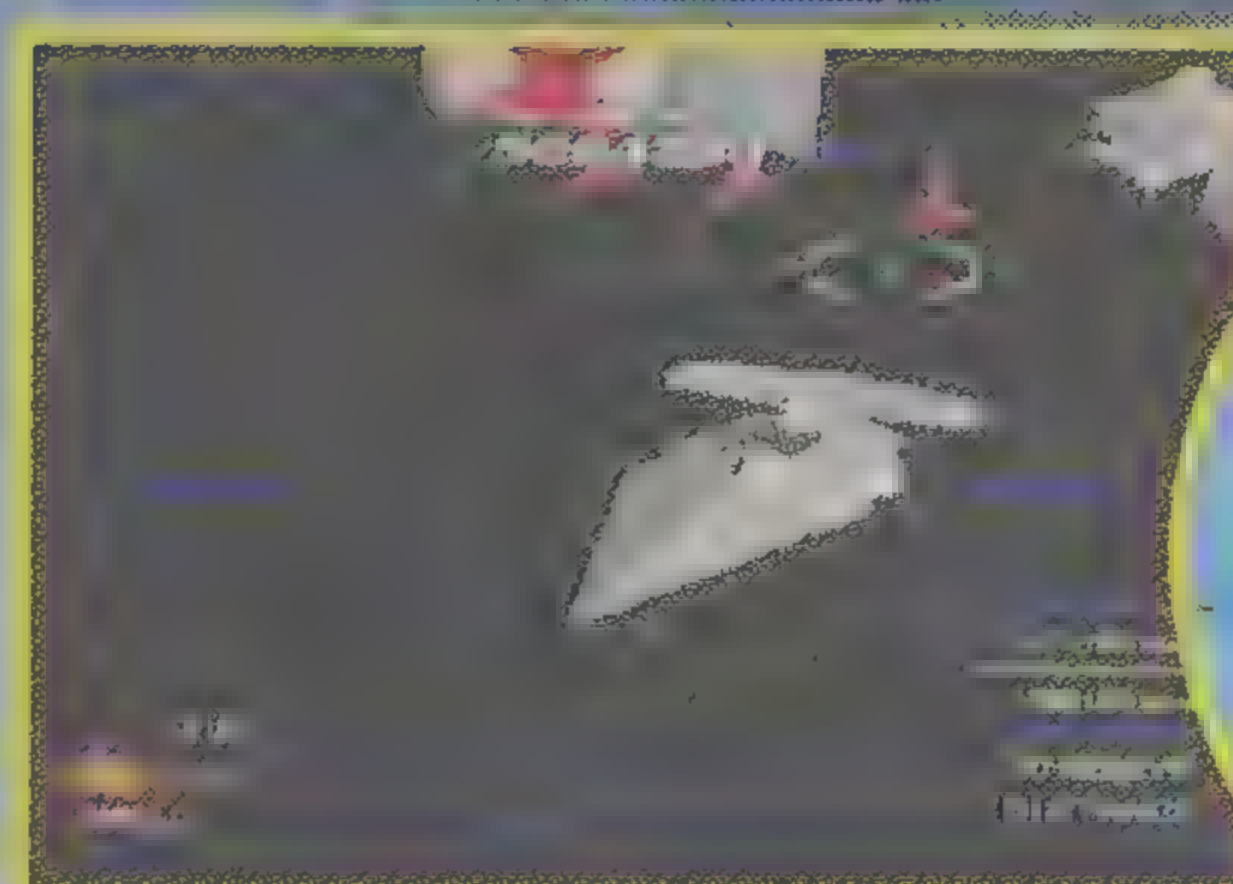
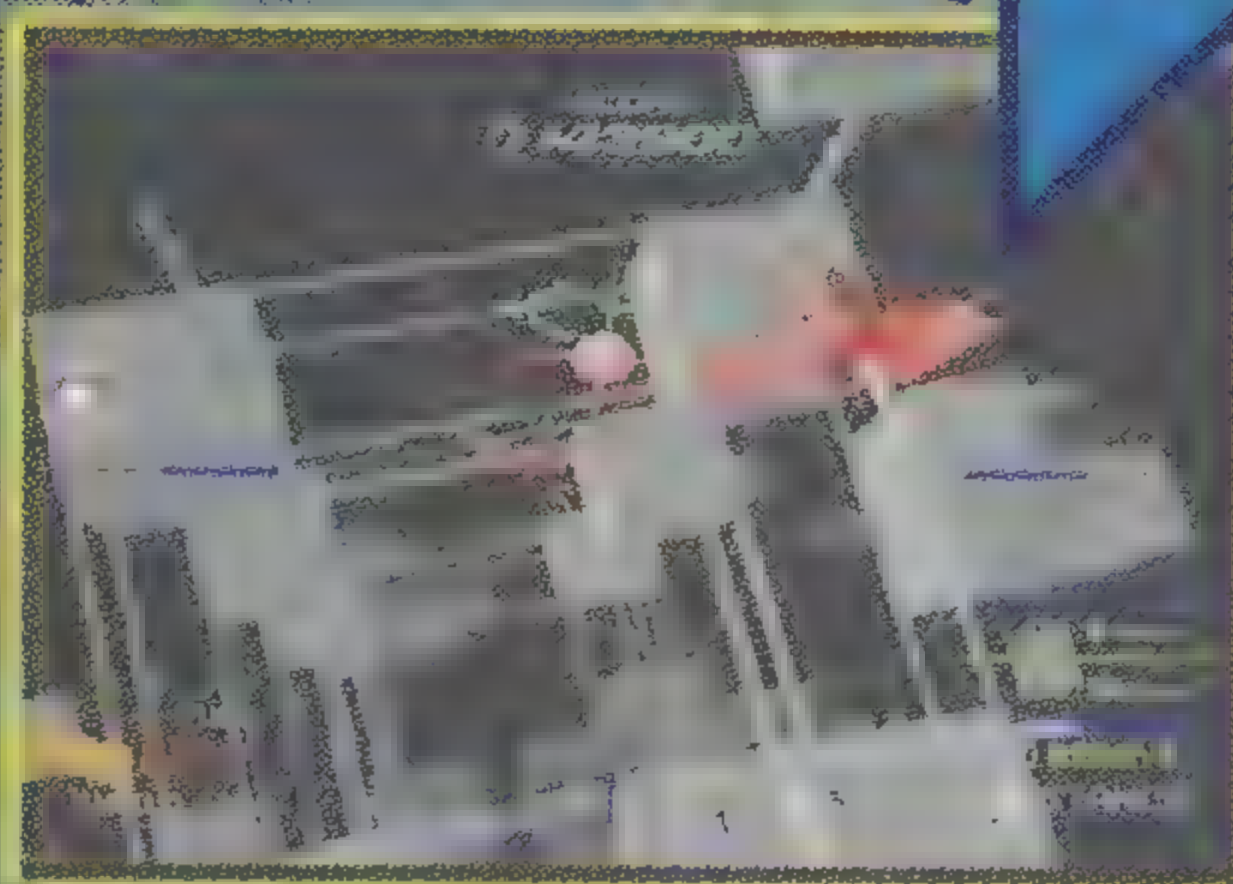
Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

La Namco continua l'opera di conversione dei suoi titoli più famosi per la nuova console Sony. Questa volta è toccato a *Starblade*, che per l'occasione esce accompagnato da un piccolo segno alfa.
Di *Starblade Alfa* per PlayStation se ne parlava già nel marzo di quest'anno al tempo della recensione di questo stesso gioco per 3DO. Il carattere greco è stato inserito per segnalare che questo CD contiene non solo la conversione fedele del coin-op originario, ma anche una versione graficamente riveduta e corretta dove ai vecchi poligoni sono state applicate texture scenografiche. Tuttavia la struttura di gioco, e di conseguenza anche la giocabilità, è rimasta immutata. In uno scenario spaziale poligonale precalcolato, bisogna spostare il mirino della propria astronave e far fuoco su qualunque cosa si muova. Scopo del gioco è distruggere le varie stazioni che orbitano nello spazio e che richiamano quelle viste nei più popolari film di fantascienza. La grafica della nuova versione è molto curata e ricca di effetti spettacolari, e si ha una sensazione di realismo notevole. Chiunque abbia giocato e amato il coin-op amerà certamente anche questo restiling visto che è stato eseguito con buona perizia. Siamo comunque molto lontani dai fasti e dal divertimento che caratterizzavano i vecchi titoli per 16 bit, come la saga di *Thunder Force* o il buon *Super Aleste*. Si tratta di un tentativo apprezzabile ma che certo non convincerà i maniaci degli sparatutto a comprare una PlayStation.

•*Trust*

Texture e effetti di trasparenza rendono l'originale *Starblade* ancor più spettacolare.

Un classico livello degli sparatutto in soggettiva, ovvero l'attraversamento di un campo di asteroidi.

STARBLADE α

STARBLADE ALPHA

Se già *Novastorm* può sembrare limitato, giocare a *Starblade* su PlayStation è decisamente irritante, visto che in questo momento non ci interessano più dimostrazioni delle potenzialità grafiche dei nuovi 32 bit. Quello che serve ora, è un bello sparatutto divertente, coinvolgente e frenetico, meglio se è anche graficamente curato, ma il tutto non deve ruotare intorno a questo aspetto. Comunque sia, non si può certo dire che *Starblade* sia un titolo inutile, visto che in sala giochi aveva riscosso un buon successo, ma le limitazioni dovute alla data di pubblicazione dell'originale si fanno sentire pesantemente e non gli permettono di entrare ai primi posti nella classifica dei giochi indispensabili. Se solo si pensa a cosa potrebbe venir fuori se case come la Toho o la Konami o la Tecnosoft si impegnassero seriamente per realizzare quegli stupendi sparatutto per cui vengono ricordate, è facile rendersi conto che forse vale veramente la pena di aspettare, dimenticandosi di questi titoli tutto fumo e niente arrosto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fin quando ci si lascia prendere dalla grafica e dalle ambientazioni ci si diverte, ma presto si sente il bisogno di qualcosa in più

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il punto forte del gioco, dubito che qualcuno si metterà a giocare alla versione senza texture

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Alla fine, a furia di rivedere le stesse sequenze è impossibile non riuscire ad avanzare

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effetti sonori di grande impatto che immergono totalmente il giocatore nell'azione

PSX 69

SOTTO CONTROLLO

Per puntare il mirino

Per sparare

P.S. è possibile utilizzare anche il mouse

Casa: ENIX
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

King Arthur & The Knights of Justice

Fino a qualche tempo fa la Enix era impegnata in un feroce testa a testa con la SquareSoft per la leadership nel segmento dei giochi di ruolo e nessuno poteva dire con certezza da che parte la bilancia potesse pendere. Poi, con una regolarità spaventosa, la Square ha inanellato una serie di incredibili successi (da *Secret of Mana* a Final Fantasy III, da *Front Mission* a *Chrono Trigger*) e la Enix non ha saputo replicare che con titolo buoni ma non eccellenti come *Brain Lord* e *Robotrek*. Per di più, *Dragon Quest VI*, il megahit più volte annunciato e sempre rimandato, tarda ancora a farsi vedere, e se a questo aggiungiamo la perdita di Hori Yuji, lo sceneggiatore della serie passato alla Square, abbiamo il quadro di una situazione non troppo rosea per la Enix.

Le impostazioni del gioco sono quelle canoniche proprie dei Giochi di Ruolo.

Anticipiamo subito che non sarà un'uscita come *King Arthur & the Knights of Justice* a risollevare le sorti di questa softhouse. Si tratta di un GdR ispirato a una serie animata francese. Il plot è piuttosto bizzarro: pare che Re Artù e tutti i cavalieri della Tavola Rotonda siano stati rapiti da Morgana, che li ha imprigionati nel suo castello. Merlino, il mago di corte, chiede aiuto a un gruppo di ragazzi del futuro, anzi, per essere precisi a una squadra di football capitanata da un certo Arthur King, i cui componenti si chiamano esattamente come i cavalieri della Tavola (ma guarda...).
L'impostazione è quella cosiddetta "motion battle" alla *Zelda*: i combattimenti si svolgono quindi in tempo reale e richiedono una vera e propria abilità arcade, poiché l'esito degli scontri è condizionato dalla coordinazione e dalla reattività nel portare a segno i colpi. Per quanto riguarda il comparto audiovisivo, siamo di fronte a livelli qualitativi poco più che sufficienti: il numero di colori impiegato è basso, mentre le dimensioni degli sprite, davvero ridicolmente minime, impallidiscono, senza speranza di rivincita di fronte ai punti di riferimento del genere.

• Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (TO)

KING ARTHUR

La "campagna d'autunno" che, grazie a titoli come *Yoshi's Island, Chrono Trigger* e *Killer Instinct*, ha riportato lo SNES sugli scudi, ha avuto il pregio di mostrare a tutti quanto questa macchina avesse ancora da offrire. D'altro canto, però, titoli "così-così" che un tempo sarebbero stati accolti positivamente, oggi, al confronto con i citati capolavori, appaiono ancora più inadeguati. È questo il caso di *KA&tKoJ*, la cui realizzazione tecnica non sembra degna della macchina su cui gira. Anche volendo sorvolare sulla grafica elementare (*Earthbound*, per esempio, riusciva a supplire a un estetica un po' grezza con un plot veramente coinvolgente), si rimane delusi dalla mancanza di spessore della storia. Il fatto è che il gioco è stato sviluppato dalla divisione americana della Enix, e si vede: manca il gusto prettamente nipponico che ha reso grandi i capolavori dell'RPG, da *Zelda* e *Soulblazer*, fino agli ultimi titoli Square. Per giocare un titolo americano al livello di quelli giapponesi dovremo probabilmente aspettare *Secret of Evermore*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (7/10)
Non ci si può lamentare della fedeltà con cui gli sprite del party rispondono ai comandi, ma il sistema di combattimento nel suo complesso è un po' semplicistico

GRAFICA (6/10)
Se qualcuno ricorda la scena del processo in Chrono Trigger e prova a confrontarla con le schermate di questo titolo, capirà che [illegible] strappato per i capelli

SFIDA (6/10)
La vicenda si snoda in modo un po' troppo lineare, attraverso la canonica serie di missioni e sottomissioni. Resta comunque lo stimolo di "vedere che c'è dopo"

SONORO (7/10)
Musichette d'ordinanza, ma anche qui siamo lontani anni-luce dalle melodie di N. Uematsu ascoltate in *Final Fantasy III*

SNES **64**

SOTTO CONTROLLO

Casa: ZOOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

JAP

ZERO DIVIDE

CYGNUS

Senza dubbio questo è il lottatore più aggraziato. Maestro nell'uso della spada è un ottimo personaggio da controllare, merito soprattutto delle sue ottime combinazioni.

Le esplosioni generate dal lanciamissili di Wild 3 sono spettacolari.

DRACO

Questo originalissimo drago meccanico è divertentissimo da controllare. Capace di sputare fuoco, è letale quando fa uso della sua coda che è in grado di colpire a grande distanza.

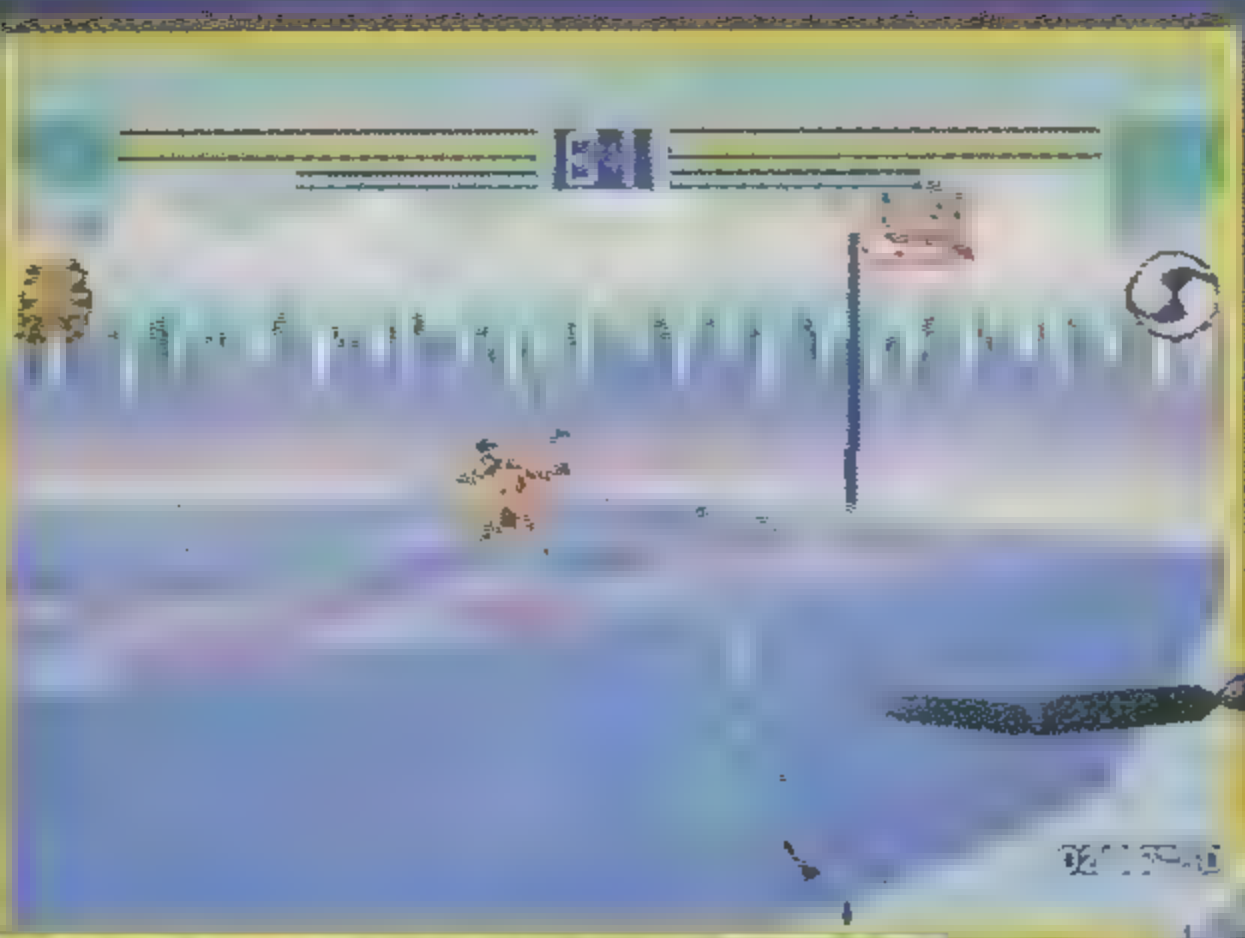
NEREID

Sicuramente il robottone più "estroso" tra tutti, è dotato di due arti aggiuntivi sulla schiena che gli permettono di colpire l'avversario anche quando è voltato di spalle.

Le dimensioni di Tau sono tanto elevate da coprire metà schermo.

TAU

Questo automa possiede le fattezze di un pericoloso scorpione. Di dimensioni esagerate (quasi il doppio degli altri personaggi) ha delle ottime capacità di affondo.

Nei picchiaduro uno contro uno siamo stati ormai abituati a vedere ogni tipo di personaggio: dai classici campioni di arti marziali, a gigantesche divinità dalle fattezze di dinosauri, senza comunque dimenticare antichi samurai, mostri dell'orrore e persino pupazzi di plastilina. Il filone dei robottoni e della fantascienza non è stato però mai adeguatamente sfruttato, dato che sulle console sono apparsi solo nel mediocre *Galaxy Fight* per Neo-Geo e nel deludente *Rise of the Robots* della Mirage. Il tentativo di utilizzare come lottatori delle gigantesche macchine da guerra automatizzate è stato però ora ripetuto dalla Zoom che, puntando sulle capacità della gestione dei poligoni offerte dalla Playstation, ha prodotto questo *Zero Divide*. Il titolo in questione non si discosta minimamente dagli standard più classici, otto lottatori tra cui scegliere (un po' pochini *a vrai dire*), un mega boss finale che non si può controllare, combattimenti in round e un discreto numero di mosse speciali. In aggiunta a tutto questo potrete inoltre disporre di tre tipi diversi di visuale (tra questi la "Rolling" è senza dubbio la più spettacolare) e, come accadeva in *Virtua Fighter*, esiste anche la possibilità di vincere facendo cadere l'avversario fuori dal ring, anche se quest'ultimo può avere la possibilità di salvarsi appendendosi in caduta al bordo. Tecnicamente parlando il gioco si presenta in maniera eccelsa: la grafica con cui sono stati realizzati i robot, di dimensioni esagerate, è molto impressionante, dato che sono tutti animati e "texture-mappati" in maniera molto realistica (da vedere gli effetti di trasparenza quando viene distrutto del tutto un pezzo del corpo), mentre il sonoro risulta estremamente gradevole, merito soprattutto della voce fuori campo che commenta le varie fasi dell'incontro con frasi del tipo "Eh! Great combination" e simili. Il difetto fondamentale che tuttavia impedisce a *Zero Divide* di raggiungere gli standard qualitativi imposti da titoli come *Tekken* e *Toh Shin Den*, sta purtroppo nella giocabilità che viene irrimediabil-

Quando si cade dal ring è possibile appendersi al bordo.

IO

Anche se robotica non manca il personaggio femminile del gioco. Interpretato da una "sensuale" donna-gatto possiede velocità e agilità superiori a ogni altro lottatore.

L'effetto di trasparenza indica che le parti di un robot sono distrutte.

ZERO

È il robot "protagonista" del gioco e rappresenta il classico esperto di arti marziali. Le sue mosse più potenti si basano sull'uso delle gambe con cui sferra dei poderosi calci.

Tutte le proiezioni sono animate in maniera impeccabile.

WILD 3

Questo lottatore è l'unico ha possedere un'arma da fuoco,precisamente un potentissimo lanciamissili. Oltre a questo gingillo ha anche un coltello per eseguire rapide combo.

EOS

Gigantesco colosso di metallo è un robot inspirato ai combattenti di Thai-Boxe. Dispone di poche mosse speciali, ma queste poche hanno effetti veramente devastanti.

CYGNUS

Vedere in azione questi giganteschi robottoni in movimento è una vera delizia per gli occhi. Peccato per la realizzazione piuttosto sommaria dei fondali.

mente compromessa dal modo in cui si svolgono i combattimenti. Questi sono infatti tra i più confusi che si possano vedere a causa della scarsa efficacia delle mosse speciali e spesso si riducono a tentativi continui di abbattere l'avversario con il medesimo attacco. Per quanto possa valere il discorso che "anche l'occhio vuole la sua parte", se un picchiaduro non eccelle nel combattimento puro ha poche speranze di diventare un ottimo gioco. Tutto questo è comunque un vero peccato in quanto l'idea di base di questo *ZD* poteva funzionare bene, date anche le interessanti innovazioni che apportava (la possibilità di appendersi dopo una caduta dal ring e i danni subiti ai singoli pezzi del robot sono due esempi); forse una maggiore cura dell'aspetto esclusivamente "giocoso" avrebbe notevolmente giovato, allargando il numero di persone a cui sarebbe potuto interessare, rispetto alla solita ristretta cerchia di "smanettoni" il cui unico interesse rimane sempre quello di menare le mani, robotiche o umane che siano.

• *Air*

ZERO DiViDE

Quando per una console viene prodotto un gioco realmente innovativo, tutti gli altri titoli dello stesso genere devono attenersi agli standard qualitativi che questo impone per avere possibilità di successo. Il genere dei picchiaduro poligonali sulla console della Sony ha già due mitiche pietre di paragone: *Toh Shin Den* e *Tekken* ed è inutile aggiungere che è inevitabile che un gioco come *Zero Divide* debba affrontare il confronto con essi. Ebbene il titolo della Zoom esce da questo scontro sconfitto. Al di là dell'aspetto grafico (che rimane comunque impressionante) *ZD* soffre di difetti di giocabilità, che non è assolutamente immediata come i precedenti titoli: i combattimenti sono spesso molto confusi anche quando si diventa esperti, a causa della presenza di poche mosse di base (su otto tasti se ne possono usare solo tre). Il problema non viene risolto dall'uso delle mosse speciali che scivolano più di una volta nell'inutilità e costringono il giocatore a usare le stesse combinazioni, riducendo la strategia al minimo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10): 6

All'inizio i problemi che si incontrano sono notevoli a causa di un sistema di controllo non ottimale, ma con un po' di allenamento le cose cominciano a migliorare.

GRAFICA (1–10): 7

Per quanto i robottoni siano realizzati e animati in maniera impeccabile, i fondali non rendono assolutamente giustizia alle potenzialità della Playstation.

SFIDA (1–10): 7

Gli incontri sono piuttosto difficili da gestire agli inizi, poi, alzando il livello, nove avversari dovrebbero impegnarvi a lungo.

SONORO (1–10): 8

Le musiche di accompagnamento sono alquanto godibili ma a farla da padrone è il fantastico commento parlato.

PSX **78**

SOTTO CONTROLLO

Muove il lottatore

Parata

Calcio

Pugno

Casa: SQUARE SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Se si deve attendere che cali la notte la cosa migliore è dormire un po'.

Questo grosso cannone vi spara da una locazione all'altra.

Uno dei tanti villaggi che bisognerà esplorare in cerca di indizi.

SECRET of MANA 2

Indubbiamente il SNES rappresenta la console più prolifica in ambito GdR, sia in termini di quantità che di qualità. I titoli di punta sono stati programmati da software house specializzate nel genere che hanno regalato agli appassionati forti emozioni non solo in virtù di uno spessore di gioco granitico, ma anche di story board avvincenti quanto quelle di un libro o di un film. *Zelda III*, *Soul Blader*, la saga di *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, rappresentano i campioni emblematici di un genere di giochi che ha fatto proseliti su scala globale e attualmente viene proposto al giocatore attraverso un parco di prodotti quanto mai inesauribile. La Square, in particolare, si rivela la più produttiva immettendo sul mercato oltre al sequel di *Secret of Mana*, anche *Secret of Evermore* e supportando la Nintendo per la programmazione di *Super Mario GdR*, previsto entro la fine dell'anno. *Secret of Mana II* costituisce, sicuramente, il punto di riferimento di molti fans dei giochi di ruolo, e a riguardo occorre dire che le aspettative non sono state deluse. Come in occasione del predecessore, il giocatore controlla un guerriero nell'esplorazione di un enorme mondo popolato da creature ostili e benevole con le quali interagire, allo scopo di rintracciare il mitico Albero magico, fonte dell'energia Mana. Nel corso dell'avventura, altri 2 coraggiosi si uniranno al nostro eroe, affiancandolo durante i numerosi combattimenti e le varie peregrinazioni da una località all'altra. Il party viene scelto all'inizio della partita, selezionandolo da un novero di 6 elementi molto eterogenei tra loro. La prima scelta riguarda l'eroe principale, le rimanenti 2 delineano i compagni che incontrerete successivamente. Questa opportunità configura nuove prospettive che influenzano la

Una delle statue dove è possibile effettuare il salvataggio.

Effetti come questo introducono i numerosi sogni e flashback che compongono la complessa trama di questa enorme avventura.

Ecco i sei personaggi tra cui potrete scegliere il vostro capo-gruppo.

PUÒ DARMI IL MENU, VORREI ORDINARE

Nonostante i vari menu ai quali fare riferimento per le varie funzioni, *Secret of Mana II* è molto facile da gestire evitando [illegible] spesso, controproducenti. Ecco i menu più significati in rapida carrellata.

INVENTARIO PORTATILE

[illegible]

INVENTARIO GLOBALE

[illegible]

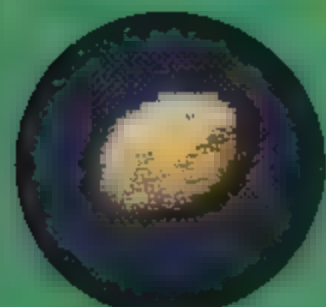
OPZIONI GLOBALI

[illegible]

BONUS STATE BONUS

Ne sono presenti in grande quantità; alcuni ripristinano l'energia vitale e quella mistica, altri fungono da armi e incantesimi, mentre altri permettono d'interagire con qualche elemento del fondale. Ecco quelli più ricorrenti.

CARAMELLA
Ripristina 100 punti della barra energetica.

NOCE
Ripristina l'energia mistica di 20 punti.

BARRA DI CIOCCOLATO
Come sopra, ma il quantitativo di punti ammonta a 300.

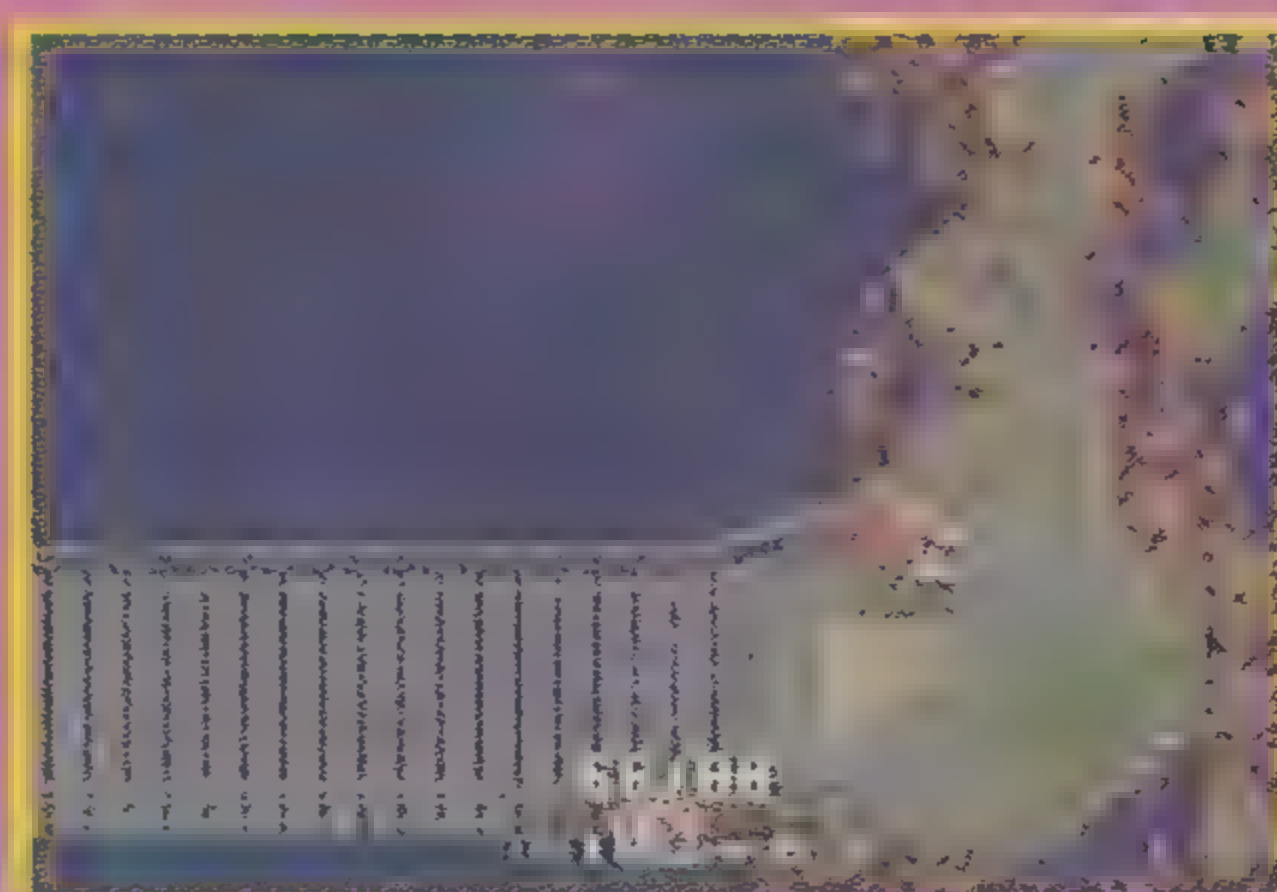
RAPA
Quando un eroe subisce attacchi velenosi può bloccare la propria lenta agonia verso la morte, ricorrendo a questo ortaggio.

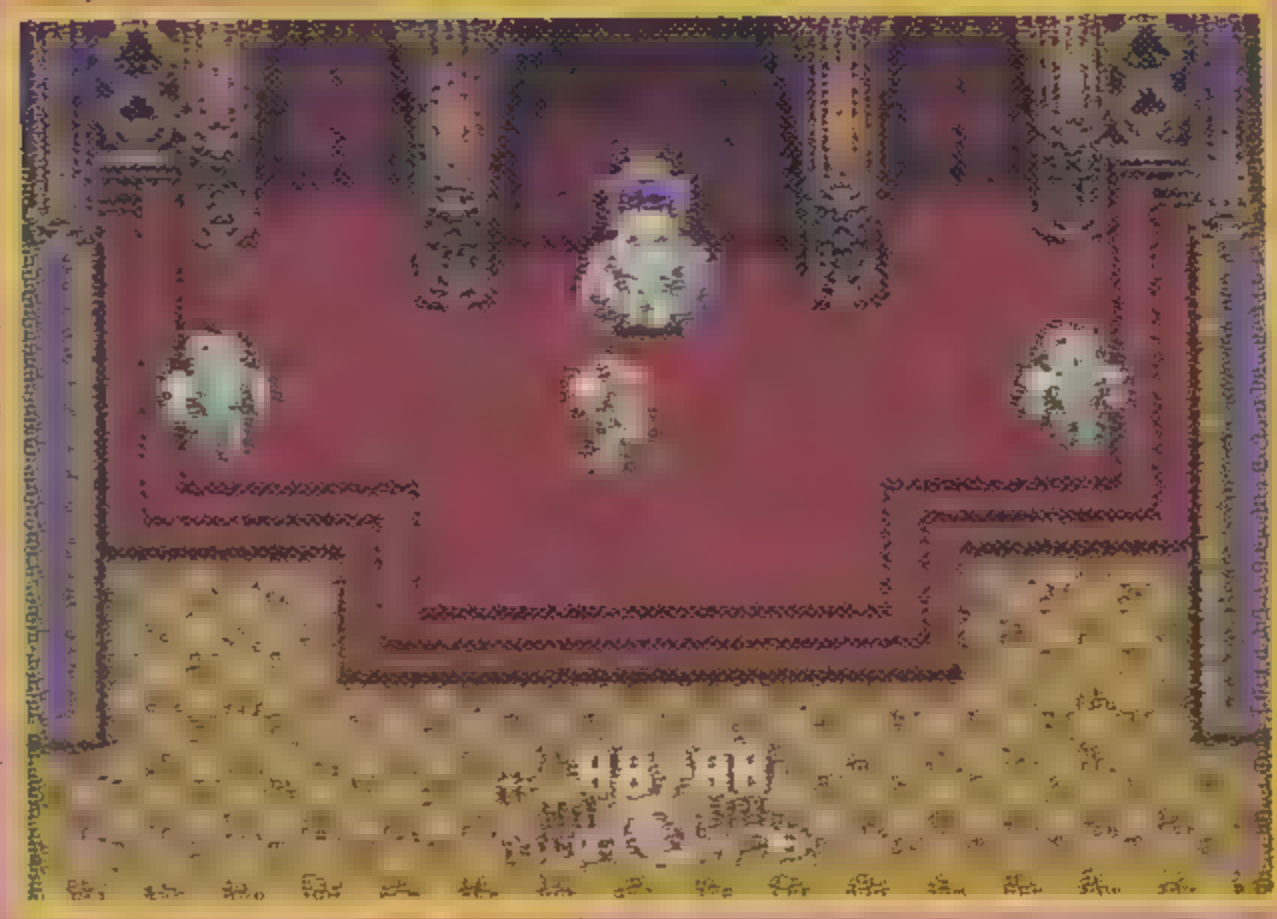
CORDA
Viene utilizzata nelle cosiddette sezioni dungeon: riporta il party al punto di partenza, evitando così di fargli ripercorrere la strada a ritroso.

AMPOLLA GIALLA
Come sopra, ma i punti ripristinati sono 999.

COPPA
Consente di resuscitare, durante una battaglia, un alleato colpito a morte.

trama del gioco. Infatti, a ogni protagonista principale corrisponde un prologo diverso che ha luogo nella località in cui si manifestano le vicende personali dell'eroe prescelto. Naturalmente, una volta terminata la parte iniziale, lo svolgimento degli eventi si uniforma in tutti i casi presentando, però, in seguito a quanto detto sopra, sfaccettature lievemente differenti.
Un'altra novità d'effetto risiede nel passare del tempo, dal giorno alla notte. Tale peculiarità non si limita ad arricchire i numerosi tocchi di classe a livello scenografico che rappresentano le varie ambientazioni, in quanto incide sulla dinamica di gioco, per esempio le parti di alcune abitazioni sono sorvegliate da alcune guardie, ma quando cala la notte rimangono incustodite. L'utilizzo della tattica del "nottambulo" riveste fondamentale importanza nella città degli uomini leone (praticamente all'inizio del gioco), in cui ogni possibiltà di accesso verso l'esterno è bloccata. L'attraversamento delle zone e dei territori non è vincolato alla sola deambulazione: i vari centri urbani sono collegati tra loro tramite un efficiente servizio nautico,

Sta per calare la notte, lentamente i fondali cominciano a cambiare colore.

Le grotte sono un altro elemento ricorrente nell'arco della storia.

I nostri tre eroi, ormai cresciuti per quel che riguarda i punti vita e i punti esperienza, vagano alla ricerca del prossimo enigma da risolvere.

così come gli enormi obici che hanno il potere di "sparare" con precisone millimetrica i nostri eroi, nella città desiderata. Addirittura è possibile raggiungere particolari locazioni (comunque non inizialmente, ma a gioco inoltrato) cavalcando una bizzarra testuggine! Il reperimento di adeguati equipaggiamenti, insieme all'incremento dei punti esprienza, conquistati eliminando più nemici possibili, costituiosce ma condotta basilare da seguire, pena una veloce e repentina dipartita del gruppo sotto il nostro controllo. Eventualità che, in un'avventura epica come questa, è quantomai da non sottovalutare.

• ***Krull***

I passaggi da una locazione all'altra sono rappresentati grazie al Mode 7.

Oltre quella porta si cela il primo avversario che vi troverete ad affrontare, ma è troppo forte per voi!

IL PRINCIPIO È MUOVERSI

Come in occasione del primo episodio, la Square ha implementato il sistema di combattimento denominato Motion Battle, che ricalca lo stile inaugurato dalla saga di Zelda. Questo significa che le sezioni di combattimento sono arcade e non sono subordinate al classico sistema a turni, tramite il quale il giocatore impartisce il comando d'attacco per poi aspettare la controffensiva avversaria. Se nel capolavoro Nintendo la gestione arcade risultava spontanea (l'unico personaggio controllato era il mitico Link), qui ci si ritrova a gestire tre personaggi simultaneamente. Il giocatore comanda un singolo sprite, mentre i rimanenti sono sotto il controllo CPU. Nel gioco capostipite, questo sistema non era tarato perfettamente e creava un po' di confusione. Nel sequel le cose sembrano andare un po' meglio: la pressione dei tasti R e L consente di controllare (finché sono premuti) i membri del party in quel momento fuori dalla nostra "giurisdizione" evitando di selezionarli direttamente (tramite Select).

SECRET OF MANA 2

La mitica Square ha fatto nuovamente centro, riproponendoci un prodotto inappuntabile sotto ogni punto di vista. La cura profusa nella grafica e nel sonoro fa da mirabile supporto a una struttura di gioco e narrativa veramente eccezionali. Tuttavia, una piccola critica da muovere a suo riguardo ci sarebbe: gli enigmi sono presenti, ma non denotano quella genialità che mette *Zelda* al di sopra di tutti i prodotti della categoria; questo è da addebitare anche a un'interazione con i fondali non altrettanto sviluppata come nel classico Nintendo. Tuttavia, *Secret of Mana 2* sopperisce a questa lacuna con uno spessore di gioco di ben altra consistenza rispetto a quella del suo collega. L'incomprensibilità degli ideogrammi giapponesi affligge anche questa produzione che, giocata da noi occidentali, è un po' come se fosse un best-seller in mano ad analfabeti. Per fortuna questo accostamento è valido fino a un certo punto, data la flessibile dinamica di gioco che, unita a una buona dose di perseveranza da parte del giocatore, non compromette minimamente il progresso nel corso dell'avventura.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il testo giapponese frena ma non inceppa un sistema di gioco funzionale, ottimamente congegnato e privo di pecche

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eccezionalmente definita sia negli sfondi che negli sprite. Talvolta fa sfigurare lo spettacolo grafico offerto da Chrono Trigger.

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il linguaggio adottato rende ancora più ardua, ma purtroppo anche meno comprensibile, un'avventura dai tratti epocali!

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Di grande atmosfera le colonne sonore molto aderenti al tipo di situazione rappresentata in un dato momento.

SNES 90

SOTTO CONTROLLO

Premuti a lungo, permettono di controllare, in battaglia, i membri del party guidati dalla CPU

Menu inventario portatile

Colpisci i nemici; conferma le opzioni

Cancella le opzioni; in battaglia effettua colpo potenziato (con la barra dei colpi al massimo)

Menu varie opzioni

Menu globale

Seleziona un combattente come capo gruppo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Computer - Video giochi - Console

NOLEGGIO e VENDITA

WORLD GAMES

ORARIO: 9.00 - 12.30 / 15.30 - 19.30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel. / Fax. 0536 - 88.33.51

SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

Titolo	Prezzo
2020 SUPER BASEBALL	£ 49.000
AERO THE ACRO-BAT	£ 59.000
ART OF FIGHTING 2	£ 139.000
BATMAN E ROBIN	£ 99.000
BATMAN FOREVER	£ 125.000
BRETT HULL HOCKEY	£ 55.000
BUBSY 2	£ 109.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	£ 79.000
CASTELVANIA VAMPIRES KISS	£ 135.000
CHRONO TRIGGER	£ 155.000
DEMOLITION MAN	£ 125.000
DENNIS THE MENACE	£ 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	£ 95.000
DOOM	£ 145.000
DRACULA	£ 49.000
DUFFY DUCK	£ 69.000
EARTHWORM JIM	£ 89.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	TEL.
FATAL FURY SPECIAL	£ 119.000
FEVER PITCH SOCCER	£ 105.000
FIFA 96	TEL.
FIGHTER'S HISTORY	£ 69.000
FINAL FIGHT 2	£ 55.000
FLASHBACK	£ 59.000
G-GUNDAM	£ 129.000
GOLDEN FIGHTER HYPER VERSION	£ 39.000
GOOF TROOP	£ 69.000
GP1 PART 2	£ 119.000
HAGANE	£ 95.000
ILLUSION OF TIME	£ 129.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	£ 39.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR S. D.	TEL.
J LEAGUE SUPER SOCCER 95	£ 135.000
JAMES BOND JR.	£ 39.000
JIMMY CONNORS TENNIS	£ 69.000
JURASSIK PARK	£ 55.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	£ 119.000
KICK OFF 3	£ 59.000
KILLER INSTINCT	£ 145.000
MADDEN 95	£ 119.000
MAXIMUM CARNAGE SPIDERMAN	£ 109.000
MEGA MAN 7	£ 149.000
MEGA MAN SOCCER	£ 59.000
MEGA MAN X	£ 69.000
MICHAEL JORDAN CHAOS IN	£ 69.000
WINDY CITY	£ 59.000
MICKEY MANIA	£ 69.000
MICROMACHINES	£ 69.000
MIGHTY MAX	£ 49.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 129.000
MORTAL KOMBAT II	£ 95.000
MR. NUTS	£ 69.000
MVP BASEBALL ROGER C.	£ 59.000
NBA JAM T.E.	£ 90.000
NBA LIVE 95	£ 99.000
PAC-ATTACK	£ 89.000
PAC-MAN 2	£ 59.000
PERFECT ELEVEN	£ 129.000
PLOK	£ 59.000
POWER DRIVE	£ 75.000
PRIMAL RAGE	£ 135.000
PRIME GOAL 2	£ 139.000
PUZZLE BOBBLE	£ 119.000
RAIDEN DENSETSU	£ 59.000
RIDDICK BOWE BOXING	£ 49.000
RISE OF THE ROBOTS	£ 59.000
ROAD RUNNER'S	£ 69.000
RUSHING BEAT	£ 49.000
RYAN GIGGS SOCCER	£ 59.000
SAMURAI SHODOWN	£ 89.000
SECRET OF MANA	£ 99.000
SENSIBLE SOCCER	£ 59.000
SKYBLAZER	£ 45.000
SLAMMASTER	£ 79.000
SPARKSTER	£ 79.000
SPEEDY GONZALES	£ 135.000
SPIDER MAN-X MAN	£ 59.000
SPIDER-MAN	£ 99.000
STREET RACER	£ 99.000
STRIKER	£ 79.000
STUNT RACE FX	£ 65.000
SUPER BACK TO THE FUTURE II	£ 59.000
SUPER BOMBERMAN	£ 45.000
SUPER BOMBERMAN 2	£ 85.000
SUPER CHAMPION S. B. T.K.O.	£ 39.000
SUPER FORMATION SOCCER II	£ 59.000
SUPER GHOULS'N GHOST	£ 59.000
SUPER MARIO PAINT	£ 139.000
SUPER METROID + GUIDA	£ 65.000
SUPER MORPH	£ 39.000
SUPER PANG	£ 79.000
SUPER PINBALL	£ 49.000
SUPER PUNCH OUT	£ 79.000
SUPER PUTTY	£ 59.000
SUPER STAR W. R.OF THE J.	£ 95.000
SUPER STREET FIGHTER II	£ 99.000
SYNDICATE	£ 119.000
TETRIS 2	£ 89.000
THE BLUES BROTHERS	£ 49.000
THE BRAINIES	£ 65.000
THEME PARK	TEL.
THE PIRATES OF DARK WATER	£ 49.000
THE ROCKETEER	£ 40.000
TONY MEOLA'S S. SOCCER	£ 49.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	£ 49.000
TRUE LIES	£ 79.000
VIRTUAL SOCCER	£ 49.000
VOLLEY TWIN	£ 89.000
VORTEX	£ 69.000
WING COMMANDER	£ 39.000
WORDTRIS	£ 59.000
WORLD CUP USA 94	£ 59.000
WORLD HEROES II	£ 119.000
X ZONE	£ 39.000
YOSHIY'S ISLAND	TEL.
YU YU HAKUSHO II	£ 119.000
ZELDA	£ 59.000
ZOOL	£ 59.000

INTERNET POINT BY "SIRNET"

DISPONIBILE ADATTATORE UNIVERSALE PER SONY PLAYSTATION. TUTTE LE NOVITA' PER SONY PSX A PARTIRE DA £ 99.000!!!

SEGA SATURN + GIOCO + SCART A £ 899.000

32X + GIOCO £ 199.000

TUTTE LE NOVITA' PER SATURN E GIOCHI A PARTIRE DA £ 69.000!!!

CONSOLES MEGADRIVE E SUPERNINTENDO A PREZZO ECCEZZIONALE

GIOCHI 3DO E NEO GEO CD DA £ 39.000

E ANCORA... 300 TITOLI

MEGADRIVE GENESIS

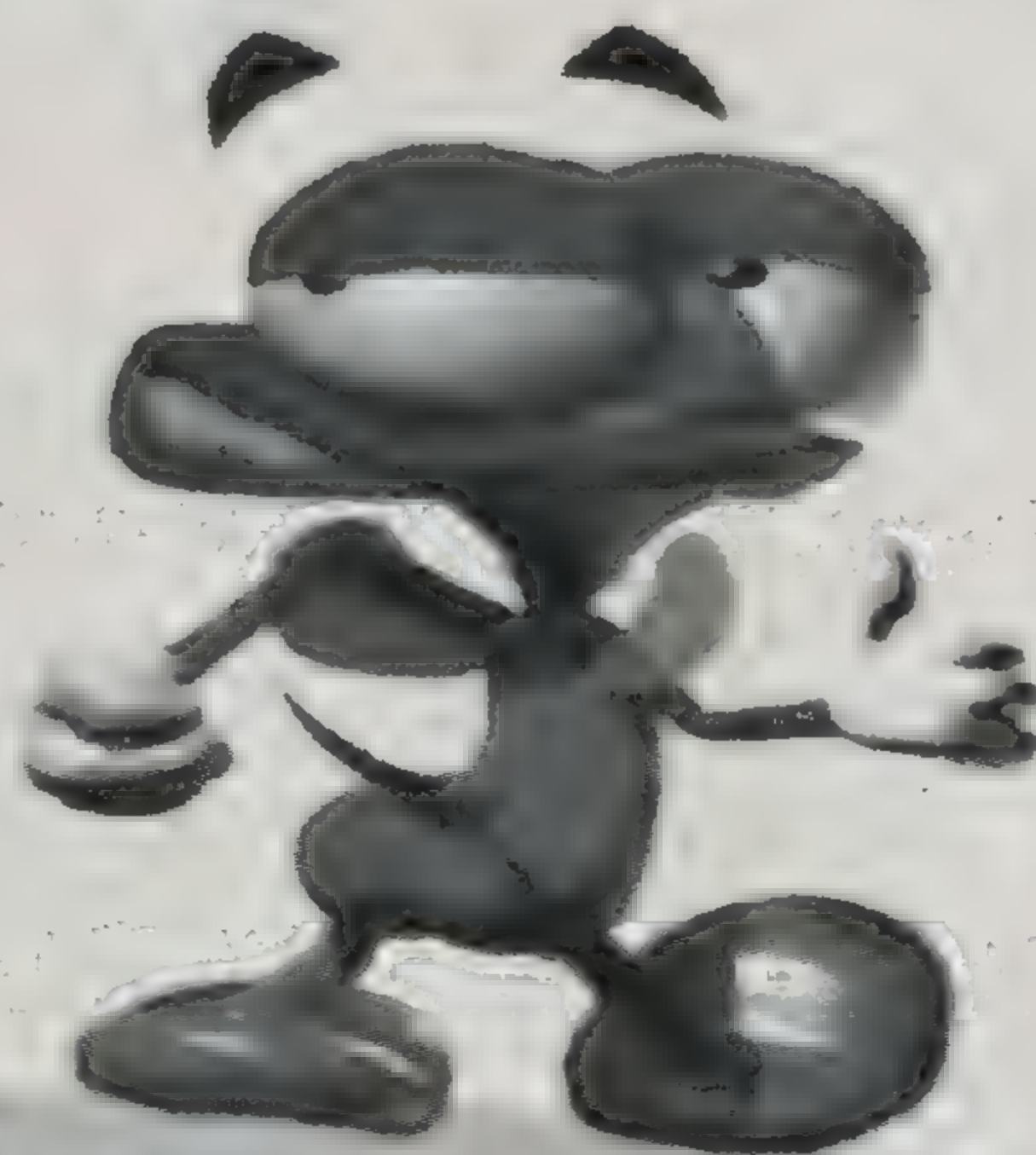
A PARTIRE DA L. 29.000

DISPONIBILE LISTINO COMPLETO SU RICHIESTA TEL./FAX (0536) 88.33.51

Progetto grafico: Mair Street - Modena

REGALATI UNA CONSOLE A 32bit... da noi puoi pagarla a RATE !!!

PACMAN

PACMAN
Via Paciaudi n°2/E
Tel.0521-200147
43100 -- PARMA
Accanto al CINEMA VERDI

SUPER NINTENDO
GAME BOY
SONY
SEGA

SONY PLAYSTATION EURO:
750.000 !!!
SEGA SATURN EURO + GIOCO
1.120.000 !!
Titoli PLAYSTATION
da £.109.000
Titoli SATURN
da £.129.000
Inoltre titoli per:
GAME BOY, SNES,
MEGA DRIVE; GAME GEAR
Vasto assortimento
PC-CDROM

Grafica by DYD

Casa: SPS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Ground Stroke

Ground Stroke è la prima simulazione tennistica realizzata su PSX. Il gioco risulta molto veloce, ben animato e privo di rallentamenti, varie le viste disponibili in buona parte però non utilizzabili. Sono possibili diversi tipi di gioco in singolo e in doppio. Il culmine del divertimento lo si raggiunge giocando in due: l'uno contro l'altro o entrambi contro il computer. I personaggi selezionabili sono otto, trai quali quattro donne e quattro uomini, tre i terreni disponibili (in base al tipo scelto la pallina rimbalza in modo diverso), buoni gli effetti sonori e il parlato (se non si considera l'accento giapponese del telecronista), tuttavia le musiche risultano un po' monotone. La giocabilità non è immediata, la mancanza del training mode rende il primo impatto abbastanza tragico. I fondali sono poco curati: pubblico inesistente, assenza di arbitro, e i raccattapalle (se così li possiamo definire) sono immobili. A parte la grafica poligonale il gioco sa un po' di deja vu, forse è questa continua corsa alla realizzazione di titoli 3D che ha in qualche modo fatto dimenticare alle software house i tocchi di raffinatezza già presenti in altri giochi con grafica bitmap, proprio quei tocchi che fanno di una simulazione sportiva per la sua realisticità un grande gioco. La mancanza di cura per il particolare rende *Ground Stroke* un gioco piatto e sotto la media delle realizzazioni per PSX.
Sinceramente viste le potenzialità della PlayStation, credevo che la Sps sarebbe riuscita a sfornare un must del divertimento videoludico sportivo; nonostante tutto il gioco è abbastanza divertente specialmente se giocato in due.
Sicuramente visto i titoli oggi disponibili per la sopracitata console la mia scelta sarebbe orientata verso un gioco più concreto.
Le possibilità sono tre: se siete dei fanatici del tennis il mio consiglio è quello di acquistare *Ground Stroke* adesso, se non lo siete e cercate un titolo sportivo e innovativo aspettate Virtua Tennis, nell'attesa... prenotate pure il campo più vicino!...

•*Manu*

GROUND STROKE

La cosa più importante che una simulazione sportiva deve avere per essere considerata realistica è la giocabilità, punto dolente di questo gioco. La precisione con la quale si è costretti a colpire la pallina è millimetrica, non c'è la possibilità di tuffarsi nell'intento di raggiungere una palla lunga e molto spesso si è costretti a correre a destra e a manca per il campo tentando di terminare positivamente un gioco. Le fastidiose musichette a lungo andare fanno perdere la poca concentrazione del giocatore già nel panico, e infine per arricchire l'atmosfera cosa poteva mancare se non il "magico" cenno di vittoria da parte dell'avversario!!!. Considerando che il titolo è disponibile solo in versione giapponese, e sapendo il prezzo di vendita dei CD importati parallelamente consiglio l'acquisto di *Ground Stroke* solo ai veri appassionati di tennis i quali potrebbero apprezzarlo per quello che è.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ
Il gioco risulta al primo impatto poco giocabile soprattutto per la difficoltà nel colpire la pallina

GRAFICA
Buone animazioni, pessimi i fondali, realizzati in modo piatto e dozzinale

SFIDA
Il gioco se giocato in due di sicuro non vi annoierà

SONORO
Carini gli effetti sonori, pacchiane invece le musichette giapponesi e da circo presenti in tutto il gioco (ottima l'idea di creare un'opzione per disattivarle!)

PSX 78

SOTTO CONTROLLO

Cambiamento vista
Pallonetto
Diritto/Rovescio /Smash
Muove il giocatore
Pausa

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

GOLDEN AXE THE DUEL

Ecco un titolo che non mancherà di suscitare diverse reazioni fra gli aficionados della saga di Golden Axe: i suoi mitici personaggi si affrontano, infatti, in questo nuovo capitolo delle loro avventure, nel classico "uno contro uno" alla *Street Fighter*, portandosi però appresso diversi elementi che tanto avevano contraddistinto i primordi delle originarie missioni a "scorrimento". La maggior parte dei guerrieri qui presenti avevano già fatto la loro apparizione nei primi coin-op della serie e, vero marchio di fabbrica, durante i combattimenti bisognerà prendere a calci o spadate i soliti folletti verdi o blu: questi lasceranno cadere pozioni o polli arrosto, per usare i colpi magici e recuperare parte dell'energia persa durante il combattimento, come nella prima versione del gioco. L'unica differenza è che, oltre a essere un po' più difficilotti da eseguire, gli incantesimi sono in questo caso molto più spettacolari. Per quanto riguarda la sostanza vera e propria del gioco, non c'è molto da dire se non che, vittoria dopo vittoria, troverete ad affrontarvi come ultimo avversario della serie nientemento che Death-Adder. Proprio lui, il cattivissimo demone finale del primo episodio di Golden Axe! Ma tutto ciò non basta, e il fatto stesso che anch'egli sia fra i personaggi selezionabili per finire il gioco sta a dimostrarlo: una volta avuta la meglio su questo mostro di cattiveria affronterete la sua ascia d'oro, che in men che non si dica si trasformerà in un antagonista ancora più pericoloso del suo temibile possessore; dovrete quindi superare anche questo ostacolo per giungere alla vittoria finale. Sul versante tecnico il titolo in questione si presenta molto fedele al

CAPPA E SPADA

Oltre a tutti i personaggi classici della saga di *Golden Axe*, sarà possibile utilizzare tutta una serie di combattenti dagli aspetti e le caratteristiche più svariate.

KAIN BLADE

GILLIUS

JAMM

GREEN

ZOMA

MILAN FLARE

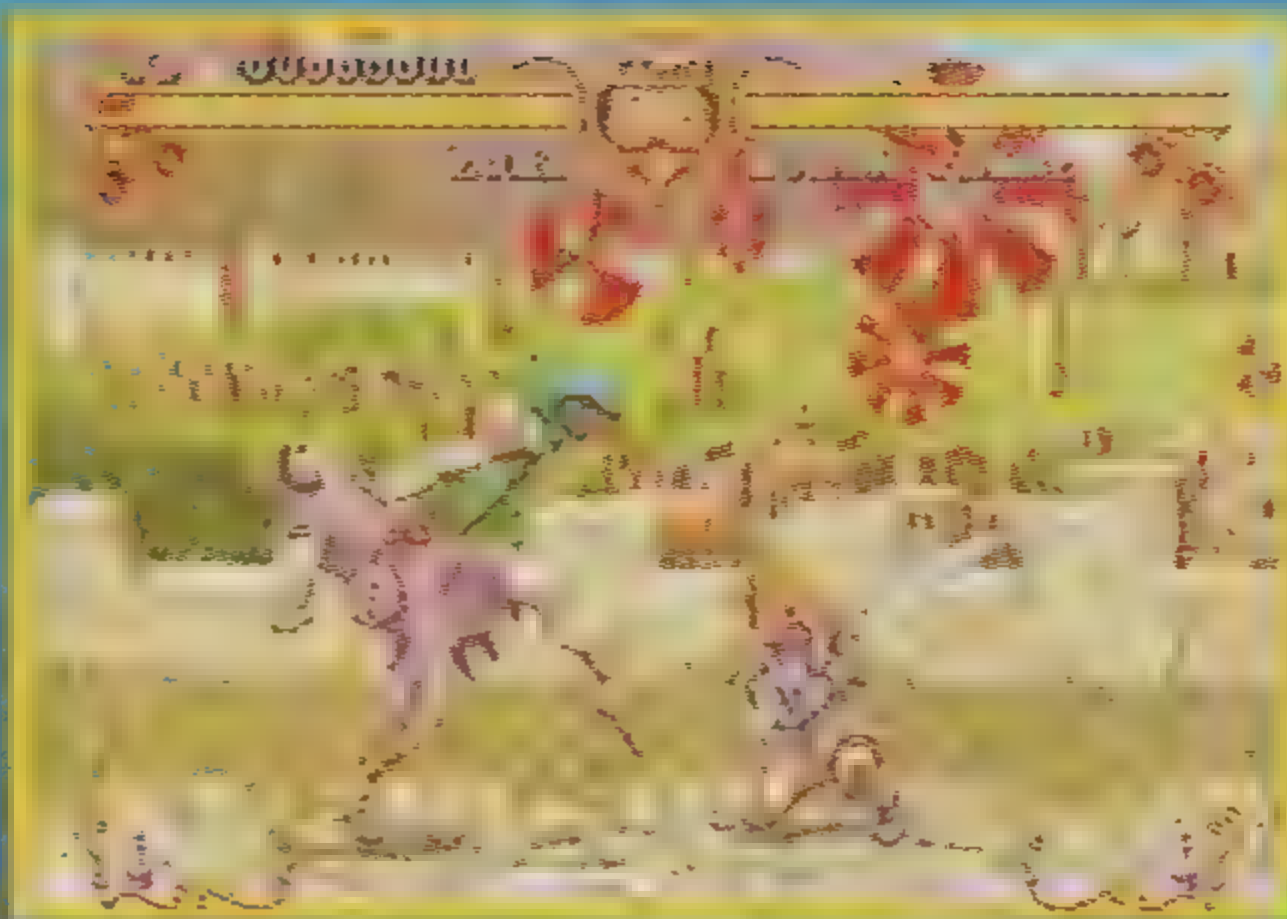
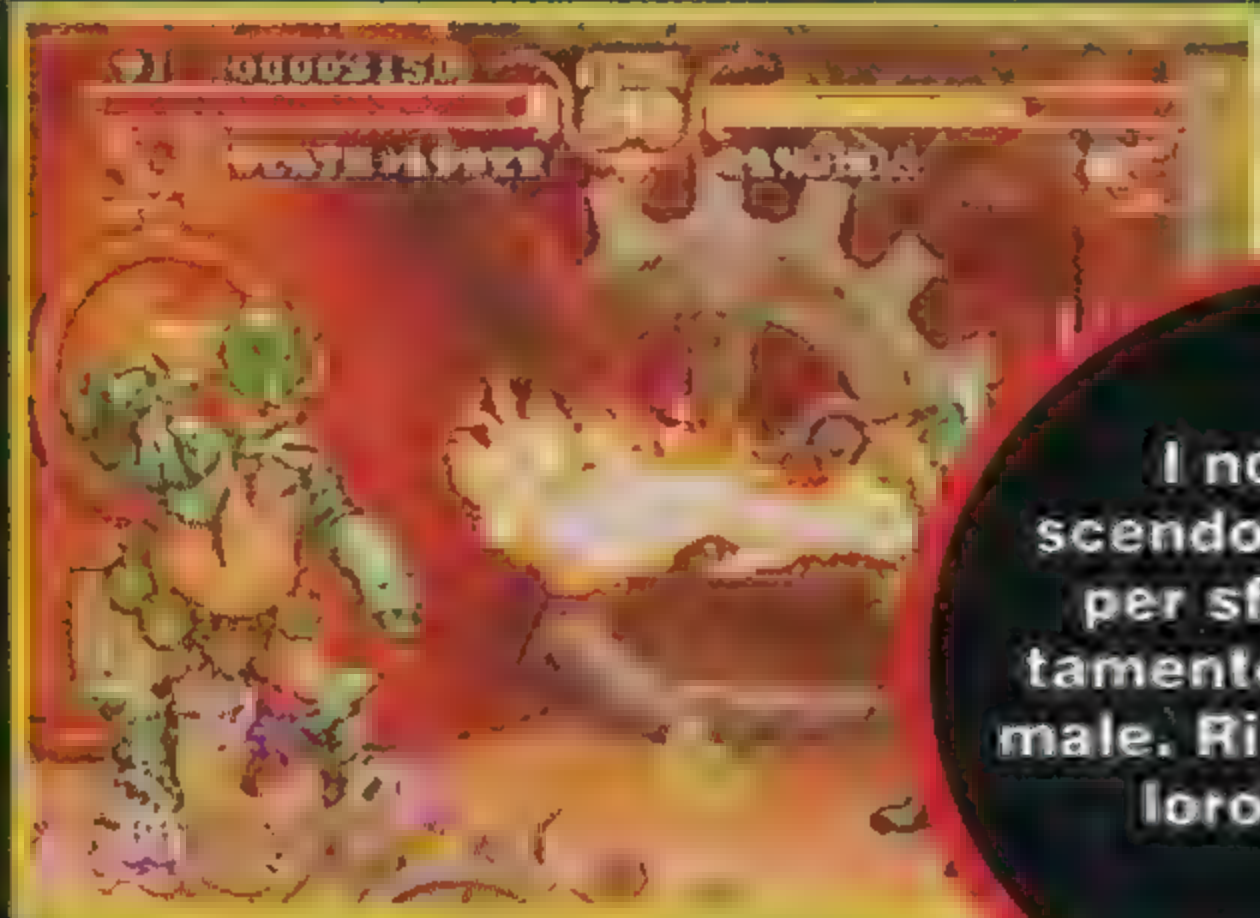
DEATH-ADDER

PANCHOS

KEEL

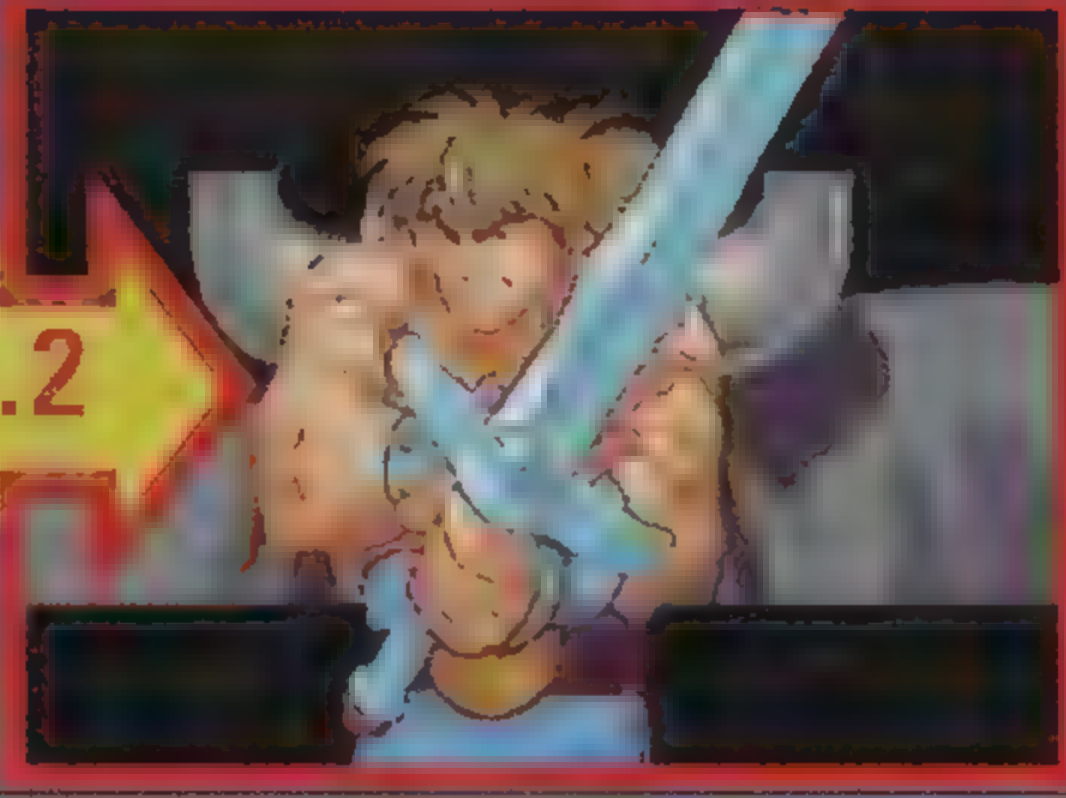
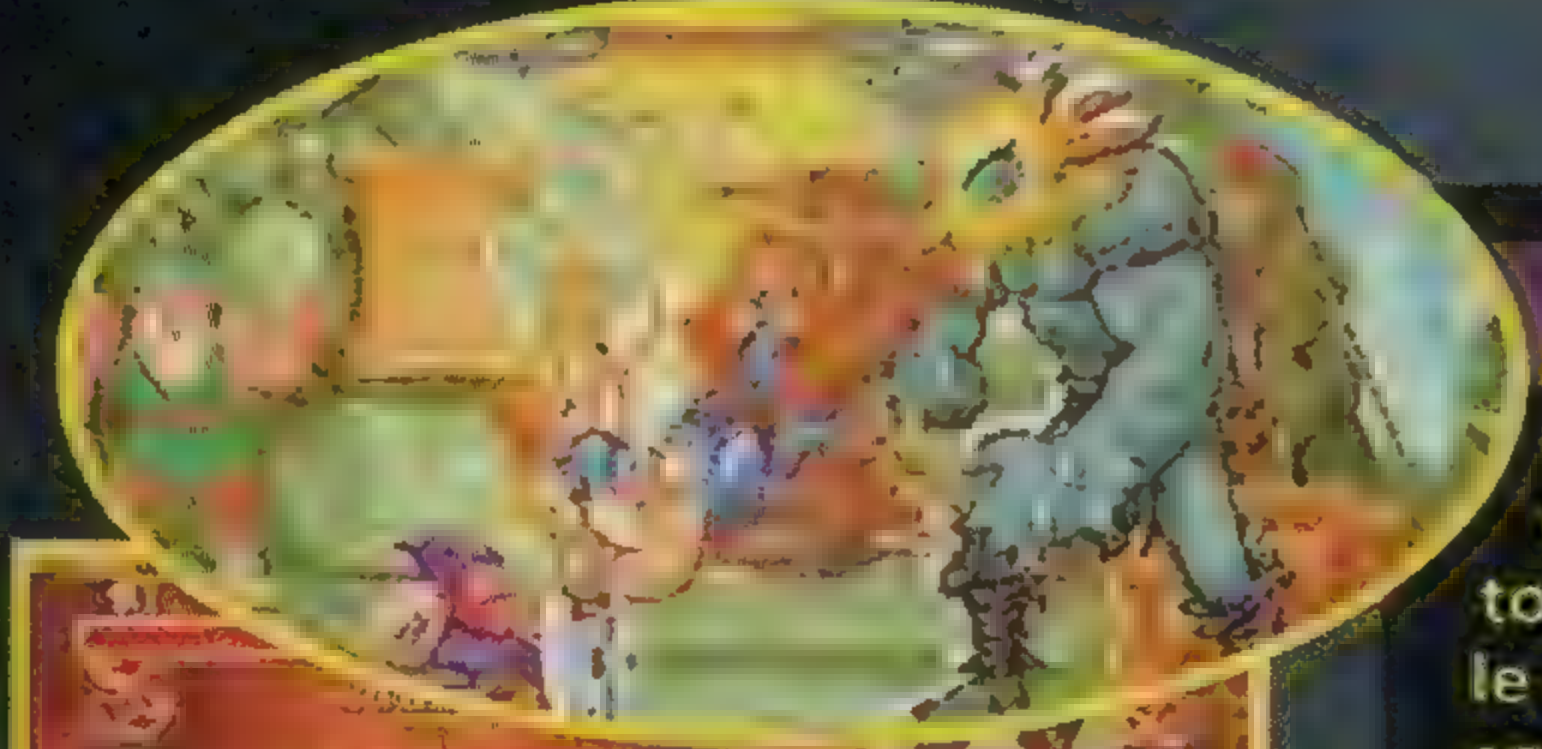
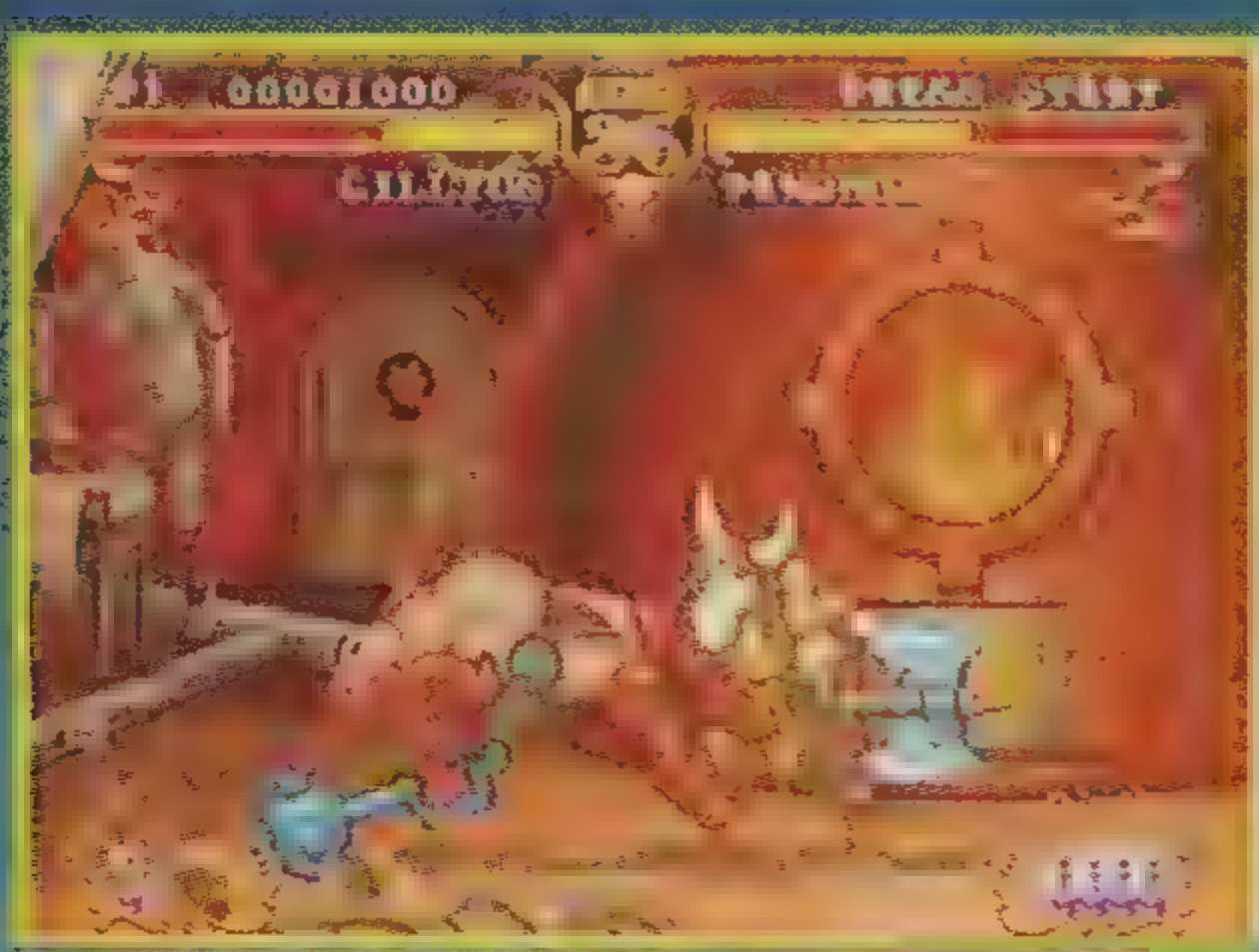
coin-op, con ottime animazioni dei personaggi e alcuni fondali molto suggestivi; purtroppo non si può dire lo stesso delle musiche (leggermente fuori luogo), mentre gli effetti sono decisamente azzeccati. I caricamenti non sono dei più brevi, ma la cosa non influisce più di tanto sul giudizio finale: se cercate un buon beat'em up in ambiente medioevale, con tanto di fireball e un sosia di Blanka di *SF*, questo è il titolo che fa per voi, se invece siete sentimentalmente legati alle origini di questo gioco, e trovate inauditi simili "cambi di rotta"... Dateci un'occhiata lo stesso, potrebbe anche piacervi.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

Le ambientazioni e le caratterizzazioni dei personaggi sono realizzati in maniera particolarmente evocativa, regalando al gioco il vantaggio di un aspetto fantasy che è proprio ciò che i programmatori si erano prefissi.

I colpi speciali sono all'ordine del giorno, naturalmente.

IL RITORNO DEI CAMPIONI

I nostri eroi scendono in campo per sfidare apertamente le forze del male. Riusciranno nel loro intento?

...1 ...2 e 3

Death Adder non è il nemico più pericoloso che affronterete.

Personaggi vecchie e nuovi permettono una vasta scelta tattica.

GOLDEN AXE THE DUEL

Golden Axe The Duel è il primo esperimento della Sega di portare anche in sala giochi le potenzialità tecniche delle sua ultima console a 32 bit, creando una scheda direttamente basata sulle principali caratteristiche dell'hardware del Saturn, e assicurandosi così allo stesso tempo un'ottima pubblicità di massa e un'estrema facilità nella conversione dei videogiochi a venire. *GATD* rappresenta un buon esempio a dimostrazione di tale fedeltà di trasporto, riuscendo a garantire anche su console le medesime prestazioni della scheda da bar. Sebbene il concept del gioco non sprizzi originalità e finisca per affiancarsi ai classici picchiaduro in stile SNK, il divertimento è assicurato da una quantità considerevole di mosse, che per verietà e ricchezza di particolari ricordano molto da vicino quelle che si possono ottenere giocando ai più recenti capolavori della Capcom, quali *X-Men* o *Nightwarrior*. L'estrema fluidità d'azione e l'ottima giocabilità rendono quindi *GATD* un titolo molto interessante per tutti gli amanti dei picchiaduro.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ

Ogni tecnica a disposizione dei vari lottatori può essere eseguita senza troppe difficoltà. Le magie donano un più ampio respiro agli attacchi all'arma bianca

GRAFICA

Molto buone le animazioni dei combattenti e bei fondali. Mosse speciali, combo e zoommate spettacolari

SFIDA

L'intelligenza artificiale degli avversari è ben calibrata e non lascia spazio a trucchetti di sorta per batterli. Peccato che i continue infiniti abbassino la longevità

SONORO

A parte gli effetti adatti, e qualche accompagnamento sonoro nella norma, le musiche risultano abbastanza ripetitive e confusionarie

SATURN **89**

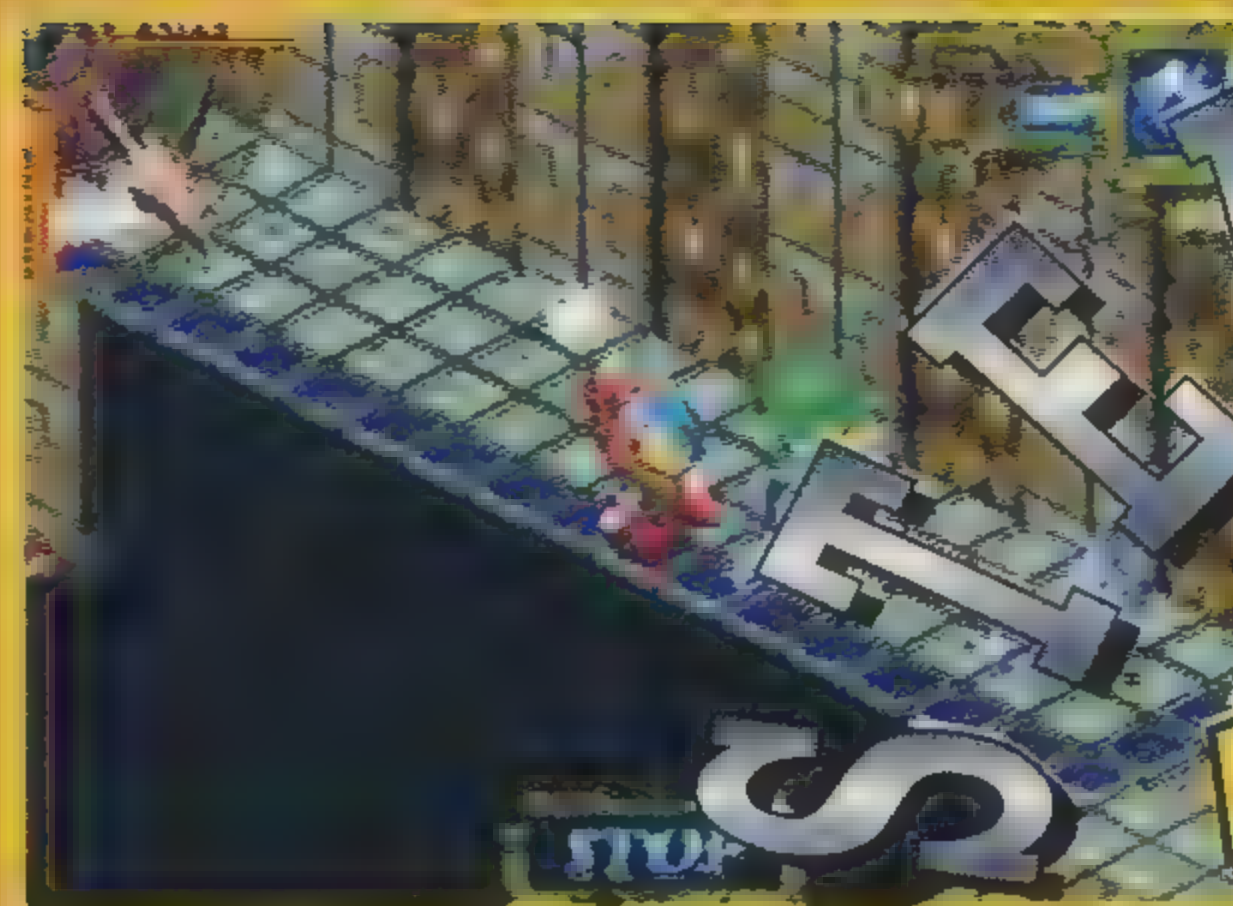
SOTTO CONTROLLO

Colpo leggero
Colpo medio
Colpo forte
Per muovere il personaggio e farlo saltare
Calcio forte
Calcio medio
Calcio leggero
Pausa
A+B+C: Per innescare le magie

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

STEAMGEAR Mash

POWER GAME

Il robottino protagonista del gioco possiede risorse inimmaginabili.

La visuale isometrica ricorda i giochi del C64.

Ogni tanto mi chiedo se sia poi così impegnativo tirare fuori un buon gioco senza stare a spremersi troppo le meningi, rimettendo magari a nuovo qualche idea passata, ma ancora valida: la risposta sembrerebbe no, almeno a guardare questo nuovo prodotto della Takara. Un simpatico robottino è il protagonista, ed è dotato delle più sorprendenti abilità e di una notevole potenza di fuoco per sbarazzarsi dei suoi nemici. La missione è quella di recuperare un'amichetta rapita dai soliti, fortissimi e numerosi cattivoni, attraverso una vasta serie di piani a piattaforme rappresentati in prospettiva isometrica, come certi cari giochi del buon vecchio C64. Una marea di trovate cartoon-demenziali (dagli avversari alle armi a disposizione), tanti mostriciatoli che è semplicemente spassoso fare saltare per aria e una capacità di movimento da fare invidia a *Cool Spot* nelle sue nuove avventure tridimensionali, completano il quadro che, a grandi linee, si va componendo nel dare un'occhiata a questo *Steamgear Mash*. Grafica accattivante, musiche ed effetti che calzano a pennello e una fluidità d'altri tempi. Ci voleva tanto? Personalmente spero che questo prodotto non passi in sordina nonostante parta dalla netta posizione di out-sider, se quindi avete un Saturn e cercate qualcosa di non troppo impegnativo, ma unico nel suo classicismo, eccovi accontentati.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

STEAMGEAR MASH

Dopo *Toh Shin Den* per la PlayStation, e ora finalmente in dirittura d'arrivo anche sul Saturn, la Takara riesce ad aggiudicarsi le simpatie di tutti i possessori della console Sega grazie anche all'uscita di questo strambo e simpaticissimo platform dallo stile di disegno chiaramente "manga", e che in qualche modo riesce a trasmettere al giocatore tutte quelle sensazioni di giocabilità classiche di questo tipo di giochi che per tanto tempo hanno caratterizzato il mercato dei 16 bit. Senza far uso di elevate gestioni di grafica tridimensionale o quantità spropositate di poligoni su schermo, *Steamgear Mash* sa offrire una grande dose di divertimento per tutti gli amanti del genere, stravolgendo l'avanzamento orizzontale tipico dei platform a favore di uno svolgimento isometrico di più ampio respiro, e che riesce meglio a rendere quella sensazione di esplorazione che aumenta la curiosità del giocatore nello scoprire cosa si cela dietro alla porta di una stanza. Per concludere, un titolo semplice, senza pretese ma anche molto, molto interessante.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ

Non è semplicissimo coordinare tutti i movimenti con le abilità speciali, ma con un minimo di pratica sarà possibile esibire le acrobazie da circo equestre

GRAFICA

SFIDA

Un bel po' di livelli e i salvataggi vi spingeranno a finirlo, poi ci giocherete ancora per puro divertimento

SONORO

SATURN 90

SOTTO CONTROLLO

Per selezionare l'abilità speciale

Per utilizzare l'abilità speciale

Per selezionare l'arma speciale

Per muovere il robottino

Per usare l'arma speciale

Per saltare

Per usare il fucile

La grafica, oltre a essere divertente, rende alla grande lo spirito del gioco.

Casa: IMAGINEER
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

Mr. Do!

Ci fu un tempo, tanto tanto lontano, in cui i videogiochi erano semplici insiemi di linee colorate, di forme indistinte che si spacciavano per omini, astronavi, automobili e gorilla e solo Pac-Man somigliava a Pac-Man. Erano tempi felici: bastavano 100 lire per giocare con un coin-op, ci divertivamo con i giochi dell'Intellivision e dell'Atari VCS, non sapevamo cosa fosse un RISC, un DSP, un FX o un MAMMT ma ci divertivamo lo stesso. A quel tempo Riccardo Albini già esisteva, sotto forma di deus-ex-machina di una rivista chiamata Videogiochi, ma eravamo felici lo stesso.
A quel tempo ricordo di aver costretto il proprietario del bar sotto casa mia ad allargare la gettoniera di un coin-op chiamato *Mr Do!*, bellissimo clone di *Dig Dug*, a furia di inserire monetine. Protagonista del gioco era un buffo pagliaccio imprigionato nel sottosuolo impegnato a mangiare tutti i frutti che crescevano lì sotto. Mr.Do era inseguito da torme di mostri che se lo volevano pappare: egli non voleva saperne di fungere da pasto e si ribellava sparando una pallina che rimbalzava più o meno a caso (all'epoca non esistevano i proiettili a ricerca calorica) o schiacciando i suddetti esseri sotto dei pesanti massi. La raccolta delle lettere formanti la parola EXTRA o di un diamante regalavano una vita in più o addirittura una partita gratis, vera e propria chimera per noi squattrinati giocatori. Mr Do è tornato in una conversione perfetta, ma siamo felici lo stesso come lo saremmo stati allora?

• *Paddy*

Uno stile di gioco antico, che ricorda un poco la Pimpa (chi?).

Lo schema di gioco rimane sempre simile attraverso tutti i livelli.

MR.DO

Quando il mio spacciatore di bit di fiducia mi ha informato dell'uscita di una perfetta conversione di *Mr Do!*, indimenticato capolavoro della Universal, sono ringiovanito di dieci anni, pensando che avrei trascorso chissà quanti pomeriggi a manovrare il simpatico clown attraverso le gallerie. Così è stato, per due o tre giorni, ma mi sono poi ritrovato a menar colpi con *Killer Istinct* e a girovagare sul ghiaccio di *NHL '96*. Come cambiano i tempi, la giocabilità perfetta mi è sembrata sminuita dalla ripetitività di uno schema di gioco sempre uguale dall'inizio alla fine, la grafica più spoglia, la manovrabilità dell'omino più imprecisa. Mi diverto ancora a inserire la cartuccia nello SNES anche se la cosa accade abbastanza di rado. *Mr Do!* è sempre meglio di tante delusioni oggi in commercio ma non credo che qualcuno di voi sarà disposto a spendere soldi per un titolo simpatico, divertente ma incredibilmente ripetitivo. Almeno avessero inserito una versione aggiornata nella grafica e nello schema di gioco...

AGIRE & PENSARE
A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITA (8/10)
Il gioco diverte, il personaggio si lascia manovrare più che bene e le azioni da svolgere sono dettate da uno schema di gioco assolutamente originale

GRAFICA (5/10)
Su schermo ci sono solo massi, mostri, strisce di terra e frutta - tutti colorati con gusto discutibile

SFIDA (6/10)
Lo schema di gioco è valido, si gioca in due in contemporanea e ci sono ben 100 livelli. Peccato che siano diversi solo per quanto riguarda la colorazione del suolo.

SONORO (6/10)
Le musichette sono carine anche se discretamente ripetitive. Gli effetti sonori sono abbastanza convincenti

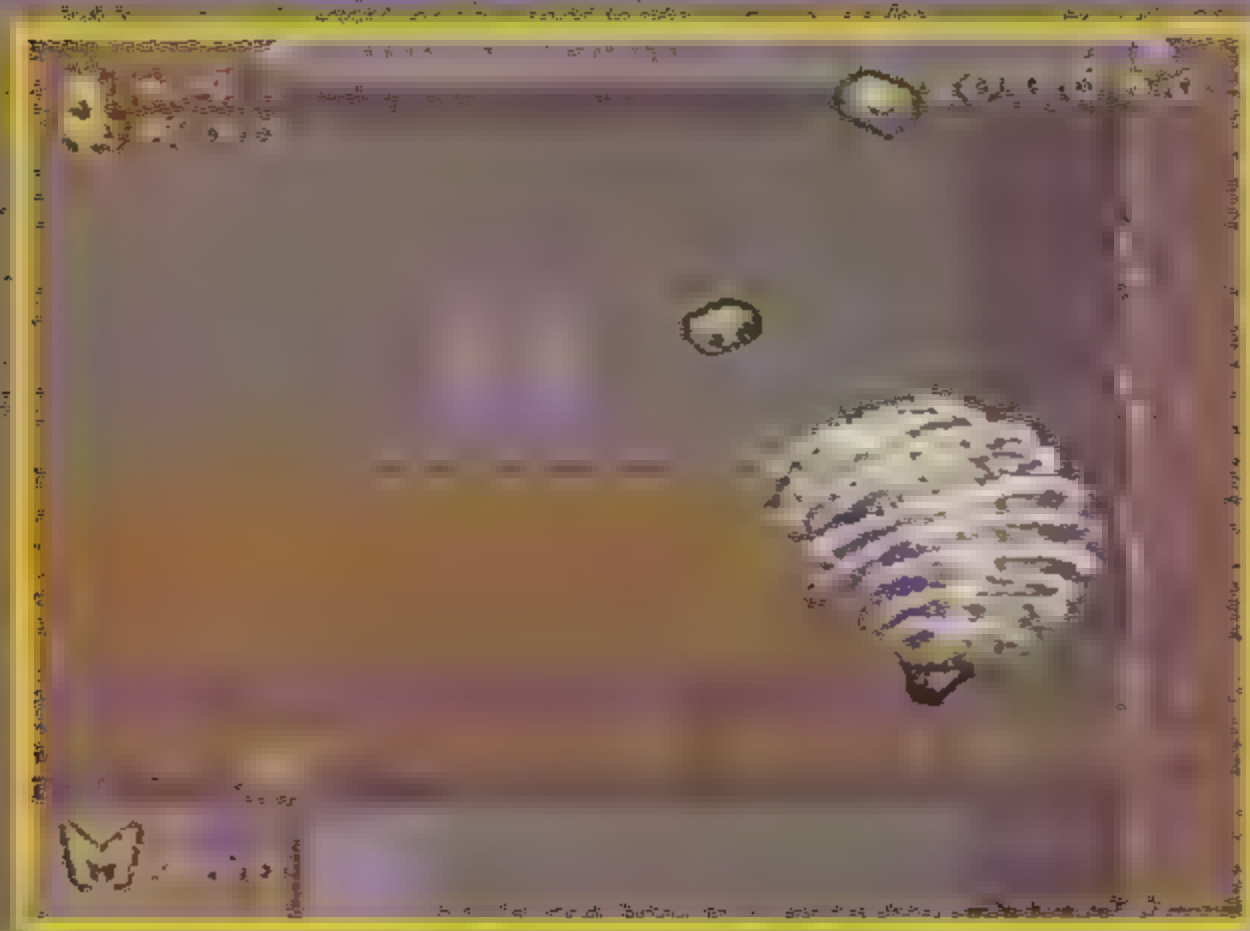
SNES **61**

SOTTO CONTROLLO

Muove il pupazzetto
Per sparare la palla

Il simpatico clown continua a correre per i nostalgici del genere.

Mr. Do ricorda incredibilmente *Dig Dug*, ma se non li conoscete...

Casa: THQ
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

Un'abilità del protagonista è di potersi trasformare in un tornado.

THE MASK

Grazie alla THQ, il nuovo astro nascente di Hollywood, Jim Carrey, entra nel fantastico mondo dei videogiochi, con la duplice speranza che la sua immagine funga da richiamo e nel contempo (si spera) vi regali ore e ore di spensierato divertimento. Il film oggetto di conversione è "The Mask" (ovvero la maschera). Il protagonista entra accidentalmente in possesso di una maschera dotata di una propria identità che altera la vita di chi ne fa uso. Inoltre, la nuova entità manifesta una personalità bizzarra e talvolta aggressiva, nonché facoltà alquanto inusuali: si trasforma in un tornado, un nugolo di uccellini le svolazzano attorno al capo quando è stecchita, un impulso di spavento le fa schizzare gli occhi fuori dalle orbite, e moltissimi altri ancora...La Black Pearl, che ha avuto la commissione di sviluppare il software, il solito platform d'azione convenzionale, ha sapientemente riprodotto le peculiarità e le movenze del protagonista principale. Tale varietà di mosse contrasta, purtroppo, con la piattezza dello schema di gioco: picchiare ed evitare i nemici per raggiungere l'uscita; il tutto senza un briciolo d'originalità e d'innovazione. Le "M" reperite all'interno di ogni stage permettono di utilizzare vari armamenti speciali, in perfetta sintonia con la pellicola, quali la facoltà di usare gli arti superiori a guisa di cannoni, trasformarsi in turbine, produrre un suono assordante, ecc... Simpatica la possibilità di muoversi di soppiatto, utile per aggirare i nemici per colpirli di sorpresa, o guadagnare una via di fuga. L'attraversamento di alcuni tratti di percorso è riconducibile all'abilità dell'eroe mascherato di scomporre la propria massa molecolare, insinuandosi nelle tubature idriche e nei condotti dell'aria. Una volta persa una vita, si può ricominciare l'avventura da particolari checkpoint, nella fattispecie dei cappelli impagliati.

A-4. Colpito e affondato.

•Krull

THE MASK

SUPER NES

Come già menzionato, la componente fumettosa che caratterizzava il film è stata abilmente rappresentata in virtù di una definizione e animazione dello sprite principale più che ragguardevole. Lo stesso, però, non si può dire dei nemici, carenti di dettaglio e di frame d'animazione, mentre i colori esigui e poco brillanti evidenziano ulteriormente questa povertà di contenuto grafico. Di grande impatto lo scorrimento dei fondali, molto fluido e veloce, anche se la mancanza cronica di sprite sullo schermo fa sorgere qualche dubbio. Comunque, a parte i difetti sopracitati, non basta ricostruire con esattezza la trama del film, per ottenere un uguale divertimento, vista l'assenza di una struttura di gioco vincente, che sappia metterne in risalto l'essenza. E' il caso di questa produzione dal concept semplicistico, caso tipico dei prodotti che formano la "massa". Nel complesso, non è un gioco disprezzabile, ma ricordatevi i prezzi delle cartucce...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (6/10)
Discreta, anche se alcune situazioni di gioco (collisioni irritanti e concept un pò banalotto) non depongono a suo favore

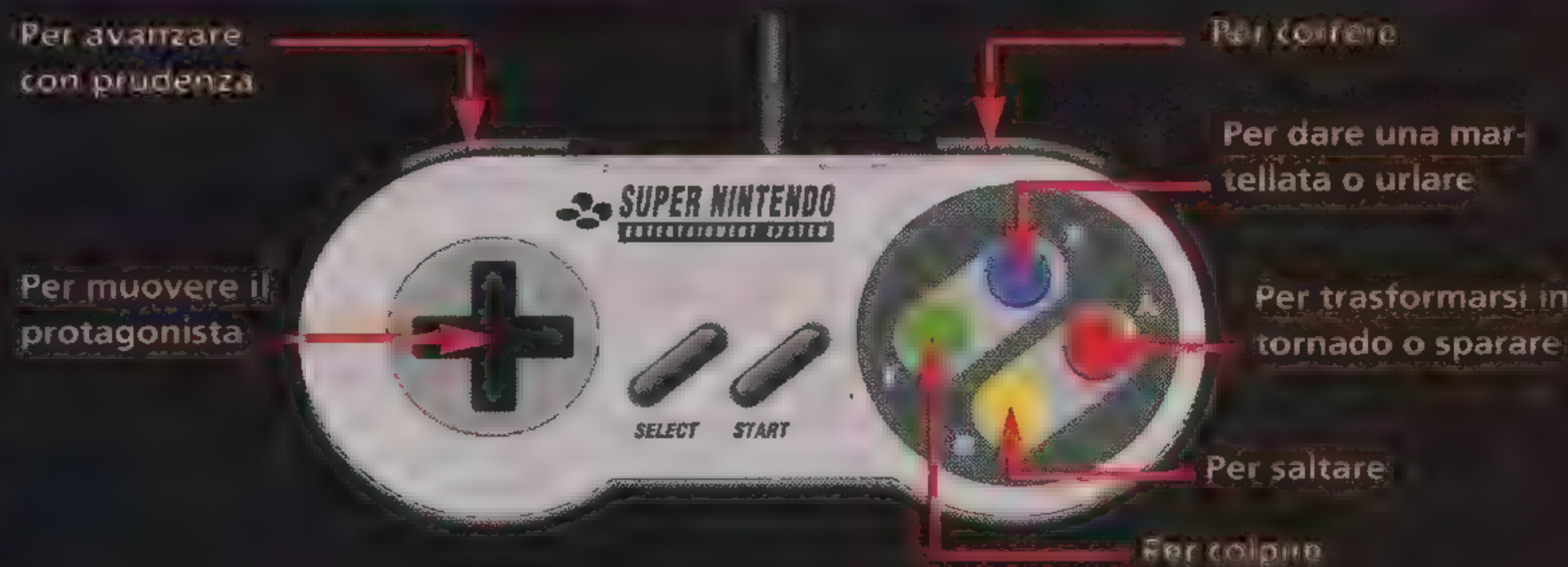
GRAFICA (6/10)
Animazione dello sprite principale elaborata e particolareggiata, a scapito del resto e all'insegna di una certa trascuratezza

SFIDA (6/10)
La monotonia segna inesorabilmente le partite: difficilmente ci giocherete per più di una settimana

SONORO (7/10)
Effetti sonori non trascendentali e temi musicali di discreta qualità

SNES 68

SOTTO CONTROLLO

- Per avanzare con prudenza
- Per correre
- Per dare una martellata o urlare
- Per muovere il protagonista
- Per trasformarsi in tornado o sparare
- Per saltare
- Per colpire

TOP 5

Di tutti i dodici mesi del nostro squallido calendario gregoriano, novembre è certamente quello più sfig... ehm, meno baciato in fronte dalla dea bendata. Lungo, monotono e uggioso, non propone ricorrenze di rilievo (a parte, forse, l'allegra e spensierata parentesi della festa dei morti, una vera pasqua per noi vampiri). Per fortuna, a spezzarne la noia, ci pensa la vostra salma parassitica preferita! Finalmente, dopo tanti mesi, dopo centinaia di questionari, l'attesa riforma delle classifiche (comunque più puntuale ed effettiva di quella delle pensioni) si compie. Le nuove console sono finalmente decollate e, per dar loro lo spazio che meritano, sono stato costretto, seppur a malincuore, a tagliare il buon vecchio Mega CD e a decurtare lo spazio dedicato ad ogni singola macchina. Di fatto, l'era delle top 10 si è definitivamente conclusa, per aprirsi su quella, più truculentemente aurea, delle rinate top 5. Mi auguro che il nuovo formato vi piaccia, se così non fosse, mi raccomando: non fatevi venire il sangue amaro! Fatemi sapere cosa ne pensate e, come di consueto, saluti e anemia a tutti dal vostro omeopatico...

VORDAK

- SALITA
- NEW ENTRY
- STABILE
- DISCESA

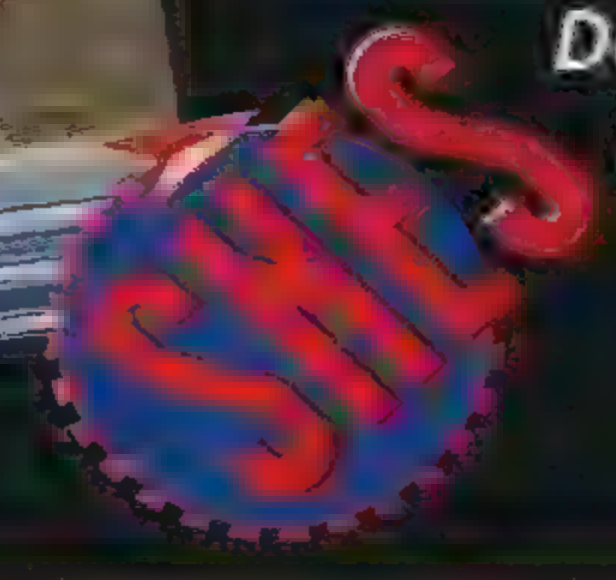
MEGA DRIVE

Stabile	1	THEME PARK (EA)
Salita	2	FIFA SOCCER '95 (EA)
Salita	3	STREET RACER (UBI SOFT)
Salita	4	FEVER PITCH (U.S. GOLD)
New entry	5	PGA TOUR 3 (EA)

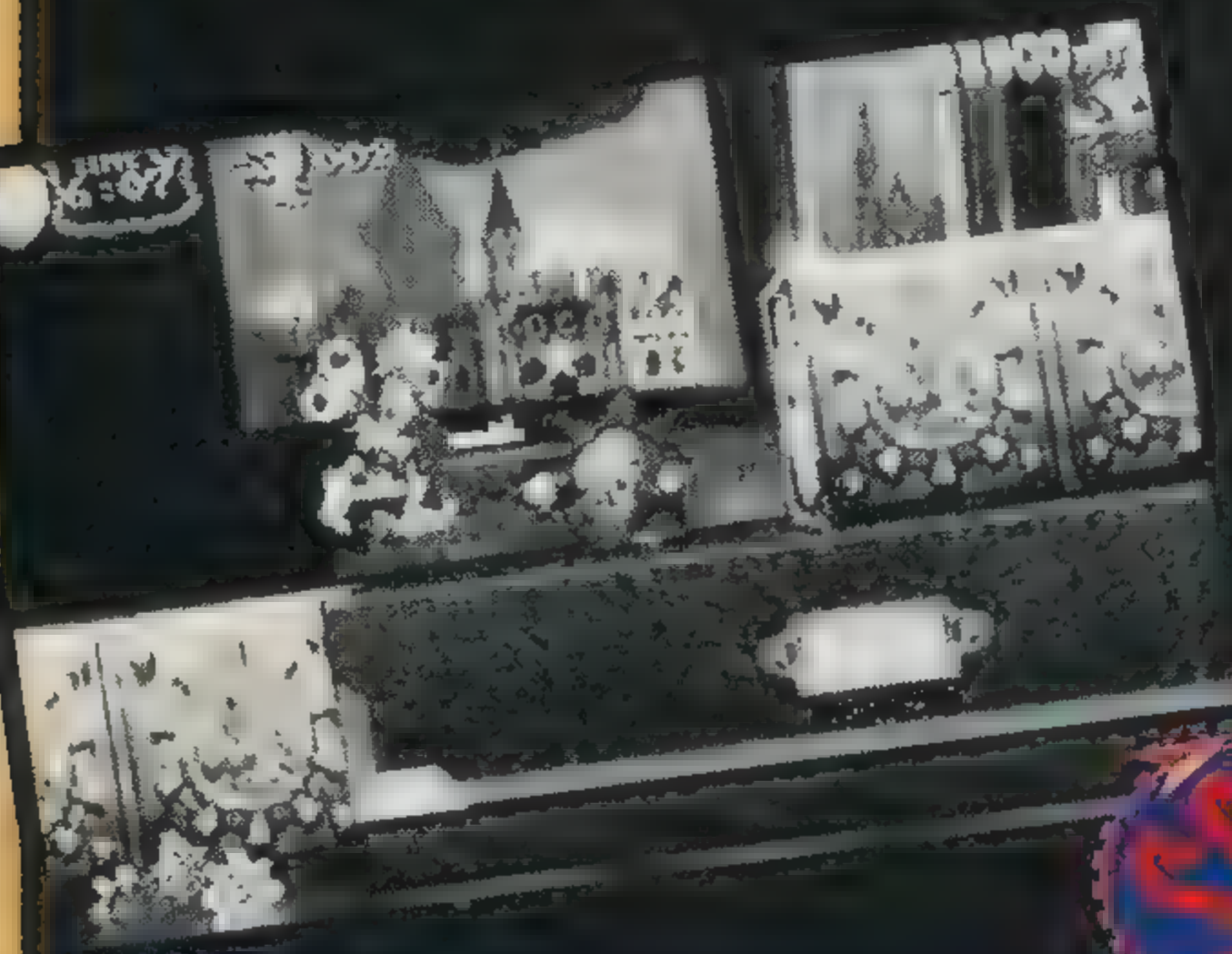
La decurtazione delle classifiche incide, ovviamente, anche sul numero di nuove entrate che ogni top 5 propone. Non fa certo eccezione la classifica del Mega Drive che, questo mese, ci propone una sola "New Entry": il terzo episodio ufficiale della serie PGA (dopo la parentesi europea di *PGA European Tour*). Come dire... poche ma buone!

SNES

Stabile	1	DONKEY KONG C. (NINTENDO)
Salita	2	CHRONO TRIGGER (SQUADRE SOFT)
Stabile	3	FEVER PICTH (U.S. GOLD)
Salita	4	NBA JAM T.E. (ACCLAIM)
Salita	5	ILLUSION OF TIME (NINTENDO)

Undici mesi d'indiscussa sovranità al gorillone di casa Nintendo, vero e proprio decano delle nostre "Chart". Forse però siamo arrivati a una svolta definitiva, con l'annunciata, imminente uscita dello spettacolare seguito del fiore all'occhiello della grande N. Ci riferiamo naturalmente all'attesissimo *Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest!*

SATURN

✪	1	VIRTUAL FIGHTER REMIX (SEGA)
✪	2	DAYTONA (SEGA)
✪	3	CLOCKWORK KNIGHT 2 (SEGA)
✪	4	RIGLORD SAGA (SEGA)
✪	5	PANZER DRAGOON (SEGA)

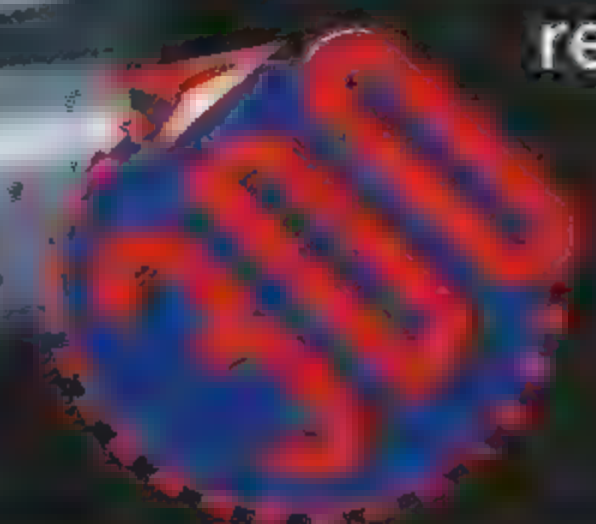
Tutta casalinga la classifica della risposta di mamma Sega al 32 bit della Sony: tutti i titoli sono infatti targati dalla stessa grande "S", a partire dall'ottima riedizione renderizzata del capostipite dei picchiaduro poligonali, l'ottimo *Virtua Fighter Remix*. In attesa del fatidico *Sega Rally*, i giochi di guida sono invece rappresentati dalla discussa conversione del coin-op *Daytona USA*...

PLAYSTATION

✪	1	TOH SHIN DEN (TAKARA)
✪	2	WIPEOUT (PSYGNOSIS)
✪	3	DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS)
✪	4	AIR COMBAT (NAMCO)
✪	5	JUMPING FLASH (SONY)

Debutta felicemente la top 5 della console a 32-bit di casa Sony. In testa, c'era da aspettarselo, il celebre picchiaduro dela casa produttrice, tra gli altri, di *Ridge Racer* di cui, purtroppo, non c'è menzione in questa prima Chart. Il genere "giochi di guida" è comunque egregiamente rappresentato da due titoli di gran prestigio, entrambi targati Psygnosis: *Wipeout* e *Destruction Derby*.

3DO

■	1	WING COMMANDER 3 (EA)
✪	2	SLAM 'N' JAM '95 (BGM)
↓	3	GEX (CRYSTAL DYNAMICS)
↓	4	RETURN FIRE (PROLIFIC PUBLISHING)
✪	5	HELL (GAMETEK)

La divertente riduzione ad 8 bit dell'ultimo capolavoro di Shigeru Miyamoto mantiene stabilmente la top position, mentre il suo fratellino minore (*Donkey Kong '94*) precipita in quinta posizione, abbandonando la zona podio e accingendosi, forse, a lasciarci per cedere posto a nuovi titoli più recenti. Chi vivrà vedrà...

I 5 TEMI PIÙ ASSEGNATI NELLE SCUOLE ITALIANE

1) Descrivi, evitando inutili scurrilità, i sentimenti che provi osservando Rosa Russo Iervolino.
2) Stai precipitando dal ventesimo piano: emozioni, osservazioni, riflessioni personali.
3) Analizza le problematiche connesse all'accettazione dei nomadi sul territorio italiano: in particolare descrivi che tipo di accetta useresti e perché.
4) Commenta il noto proverbio: "Non tutte le ciambelle non vengono per nuocere".
5) Evidenzia con parole tue la relazione tra l'acne giovanile e la crisi dei balcani.

Continuano i deliranti sproloqui dei lettori più fedeli delle Top 10: questo mese tocca ad Alberto Frangini che, da Bologna, ci invia un'interessante raccolta di titoli di temi attualmente, pare, in auge nelle scuole della nostra amata penisola. A lui le mie personali congratulazioni e, come segno più tangibile del mio illimitato disprezzo, una condann... ehm, un abbonamento a undici numeri di Gheim Pauà, nonché un set di figurine, completo di album, di "Street Fighter-the Movie". Vi ricordo di inviare i vostri elaborati, se volete partecipare, a: "Le Classifiche stupide di Vordak", Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano.

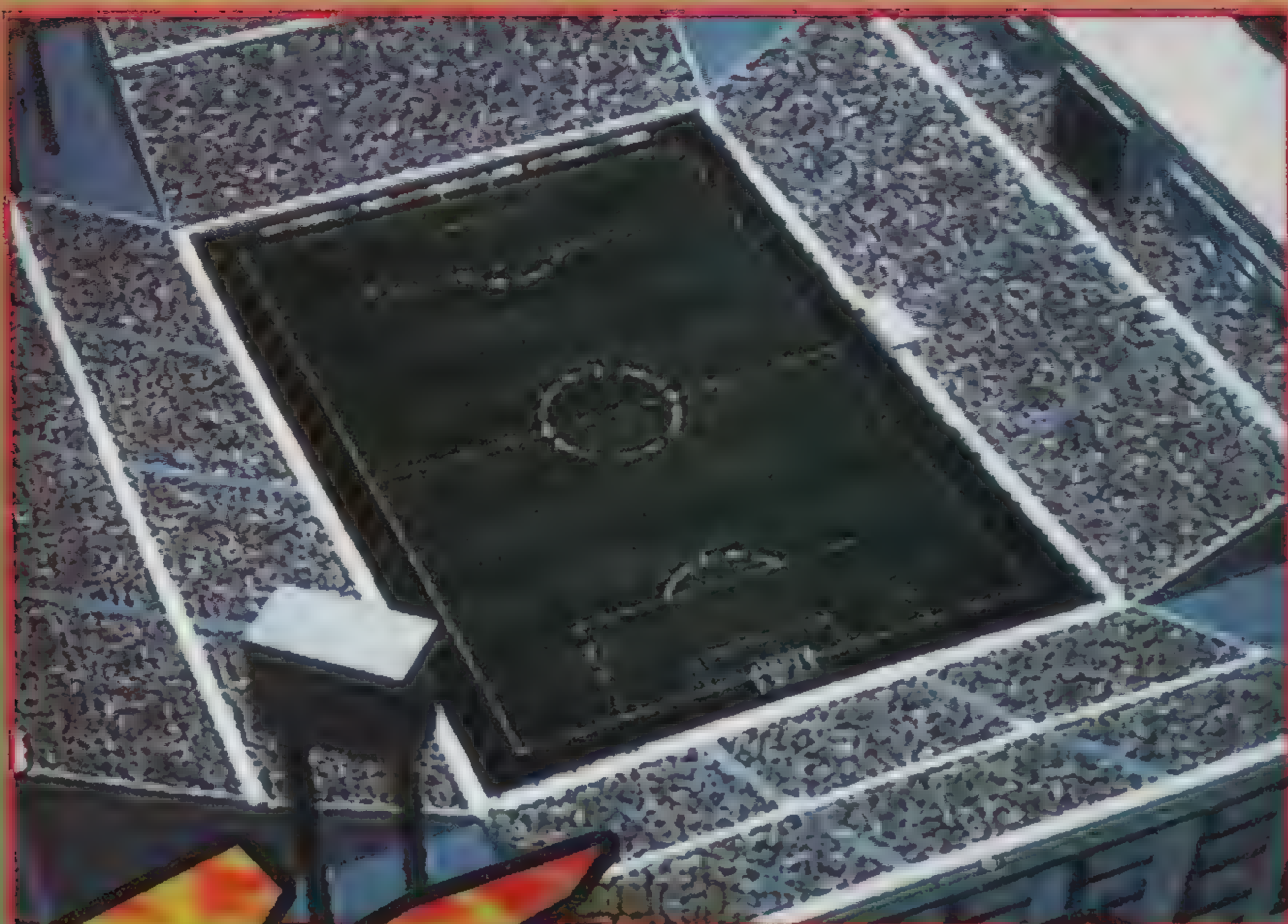
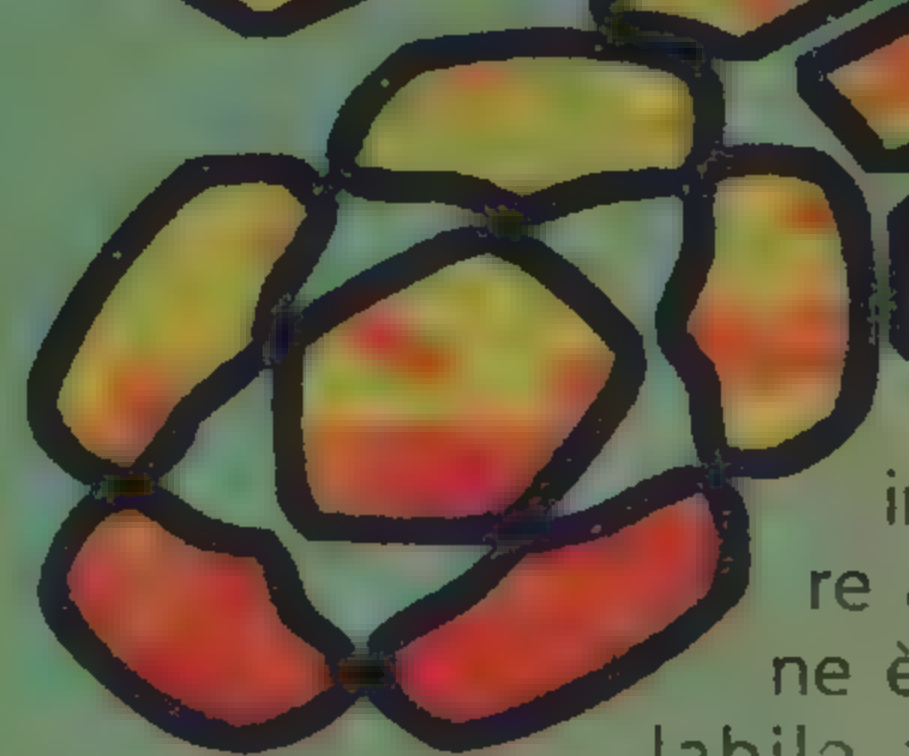
COIN-OP

La serie "virtuale" della Sega ha colpito ancora. Questa volta si tratta di un gioco di calcio, probabilmente il migliore che sia mai stato realizzato o, quanto meno, il più spettacolare.

VIRTUA STRIKER
Sega/1995

Con l'adozione del suffisso "Virtua", la Sega ha inventato un vero e proprio marchio di fabbrica che contraddistingue i suoi coin-op a motore grafico poligonale. La produzione di giochi da sala ha contribuito in questi ultimi anni a creare un forte immagine "hi-tech" intorno alla casa di *Sonic*, e non si va molto lontano dal vero affermando che è proprio la prospettiva di ospitare la conversione domestica di coin-op dal successo planetario la freccia più importante nell'arco del Saturn. L'ultima produzione della serie *Virtua* è questo *Striker*, un titolo calcistico arrivato da alcune settimane in alcune sale-giochi della penisola e immediatamente preso d'assalto dai giocatori nostrani (la macchina che abbiamo provo era costantemente circondata da un nugolo di ragazzi con le tasche piene di gettoni e il tempo medio d'attesa, prima di poter fare una partita, era di almeno mezz'ora). Il gioco sceglie come ambientazione gli ipotetici "Campionati del Mondo del 2002", per ospitare i quali il Giappone sembra il candidato più probabile. Sono presenti diciotto squadre nazionali e ognuna dovrebbe avere schemi e caratteristiche tattico-agonistiche peculiari: in realtà non ho potuto constatare sensibili differenze di gioco tra una squadra e l'altra; balza subito agli occhi, invece, che ogni giocatore è caratterizzato da un look, specifico (come già accadeva in *International Superstar Soccer*, alias *Perfect Eleven*, della Konami per Super Nintendo): non ci si stupisce, quindi, nell'ammirare il numero 10 della Colombia, Valderrama, dotato di una folta capigliatura a treccine bionde. La cura per i dettagli è estrema: i giocatori sono costruiti da una complessa architettura poligonale

Le azioni che portano al gol godono sempre di un replay in stile televisivo, per la gioia di chi ha segnato e lo sconforto di chi ha subito il goal.

Naturalmente, non si lesinano certo sugli interventi spettacolari e fi grande effetto. Da notare che anche le divise delle varie squadre sono tali e quali.

Virtua Striker

stupendamente ombreggiata e magistralmente ricoperti da texture mapping. All'entrata dello stadio si ammirano gli spalti che ruotano fluidamente: sono gremiti di tifosi e ravvivati dalle bandiere delle squadre in campo, che vengono sventolate con grande realismo. Tanto per darvi un'idea del livello di sofisticazione, vi basti sapere che è possibile scorgere l'ombra della rotula sulle ginocchia dei giocatori, perfettamente animata durante la corsa degli atleti. A proposito di animazioni, anche in questo caso i programmatori hanno svolto un lavoro coi fiocchi: per esempio, quando il portatore di palla decide di fare un passaggio allungando la sfera al compagno vicino, il piede si apre verso l'esterno per effettuare un perfetto tocco di piatto; gli atterramenti, invece, possono dar luogo a diverse sequenze, ma la più bella è quella in cui l'uomo a terra si contorce dal dolore tenendosi il ginocchio. Al di là del superbo look estetico garantito dall'engine grafico decisamente disinvolto (il chipset è il Model 2, lo stesso che equipaggia *Daytona USA*, *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally*, nonché il recentissimo *Indy 500*), la giocabilità di *Virtua Striker* si dimostra senz'altro all'altezza della situazione. Oltre al robusto joystick, la console ospita un trio di pulsanti: uno per i passaggi corti, uno per quelli lunghi e uno per i tiri. Il meccanismo è immediato e si prende confidenza coi comandi già dal primo gettone: si possono anche fintare i tiri, mentre la potenza da imprimere al pallone è modulabile tramite una barra che compare nella parte bassa dello schermo al momento del tiro. Data la natura poligonale del gioco, la visuale adottata è di tipo dinamico, con la prospettiva che segue i giocatori a seconda dell'evolversi dell'azione (per esempio, durante una discesa sulla fascia inquadra il pallone lateralmente, ma prima di un calcio piazzato si sposta alle spalle del calciatore incaricato del tiro). Queste rotazioni, però, non sono mai fini a se stesse: in ogni caso contribuiscono a immergere il giocatore nel vivo dell'azione ed evitano accuratamente di confondere la costruzione delle manovre. Nonostante sia senza alcun dubbio un titolo di alta classe, neanche *Virtua Striker* sfugge a qualche critica. Innanzitutto manca un effetto di "accelerazione" nella corsa dei giocatori: in pratica, o si corre a una velocità prestabilita, oppure si sta fermi, senza soluzioni intermedie. In un gioco dall'impostazione così sofisticata, invece, sarebbe stata apprezzabile una gestione modulabile della velocità (già implementata, peraltro, in *Goal* di Dino Dini, un "vecchio" titolo per Amiga). Inoltre, la varietà delle opzioni offensive non è altissima: generalmente si finisce con l'andare in goal tramite soluzioni "di forza" che finiscono per mortificare il gioco di fino, e possono alla lunga diventare monotone. Detto questo, però, bisogna ribadire che siamo di fronte a un prodotto eccezionale, che segna un nuovo standard in fatto di simulazioni calcistiche: è senz'altro il migliore esponente della nuova ondata di soccer-game in 3D (anche perché è l'unico che gira su un coin-op...). Non ci resta che attendere la conversione per Saturn che, ne siamo certi, non tarderà a invadere gli scaffali dei negozi.

•Pentothal

La grafica dei calciatori è dettagliata al limite dell'inverosimile, e i giocatori più famosi sono caratterizzati in modo particolareggiato.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Sega MD europeo + 4 giochi + joypad + joystick Arcade P. Stick Sega L. 250.000 e 32X Genesis + 2 giochi (Doom e Star Wars Arcade(completo di cavi e adattatore tutto nuovo L. 250.000. Valido solo per la Lombardia.
Enzo - tel. 02/8133736 casa tel. 02/8240963 uff.

VENDO MD europeo versione Pal, due joypad, con adattatore universale, 21 giochi, tutti recenti, con scatola e istruzioni, il tutto con 1 anno di vita. Vendo anche separatamente, prezzo da concordare.
Simone - tel. 02/4525121 dopo le 19

VENDO MD + MCD + 2 pad (1 a 6 tasti) + 3 CD a L. 320.000. Per SNES a L. 30.000: SF2, S. Ghouls'n' Ghosts, R-Type, Starwing, Magical Quest; L. 40.000: Zelda 3, Fifa Soccer, Axelay; L. 70.000: Secret of Mana, Illusion of Gaia; L. 50.000: Return of the Jedi. Vendo anche giochi per GB.
Marco - tel. 0439/58556 dalle 17

VENDO MD giapponese + Mega CD + CD1 + 2 adattatori + 5 giochi L. 500.00. Avviso solamente per Reggio Emilia e Modena.
Simone - tel. 059/797431 giorni feriali dalle 19.30

VENDO tutto in blocco SFamicom completo + adattatore EuroJapan + 1 joypad, Street Fighter 2, Populous, Prince of Persia, Road Runner, Super Mario All Star a L. 330.000 non trattabili.
Stefano/Claudio - tel. 02/39266588 ore pasti

VENDO SNES + 20 giochi (tra cui Mortal Kombat 2, Earthworm Jim, Topolino Mania) a sole L. 1.000.000 oppure anche separatamente. Inoltre vendo + di 30 giochi per SNES a partire da L. 30.000 (tra questi: International Superstar Soccer, NBA Jam Tournment Edition, Cannon Fodder e tantissimi altri).
Attilio Facchini - tel. 0776/89140

VENDO MD con 3 joypad e 8 cartucce, tra cui: Street Fighter 2, Micromachine 2, Jungle Strike, Another World a L. 600.000. Vendo, anche separato, MCD con 5 CD tra cui: Fifa Soccer, Road Avenger, Cobra Command a L. 500.000. Se acquistato in blocco, L. 1.000.000. Tutto come nuovo.
Adriano - tel. 02/99057458 ore pasti

VENDO SNES europeo completo di cavi e imballi originali + 8 giochi Super Street Fighter 2 (usa), Zelda (usa), Super Mario Kart (it.), Super Tennis (it.), Super Mario World (it.), Battle Grand Prix (jap.), Joe and Mac (usa), Street Fighter 2 (jap.) + 2 joypad + 2 adattatori euro-usa-jap a sole L. 300.000.
Nicola - tel. 0331/795777

VENDO consoles Sega MD e Mega CD Japan con CDX adattatore universale euro-usa-japan + joypad + cavi con le seguenti cartucce: Altered Beast, Strider, Ghouls'n Ghost, Wonder Boy in Monster World, Kid Chameleon ed i seguenti CD-ROM: Earnest Evans, Wolfchild, Arcade Sega Collection. Tutto con imballi e manuali originali in ottimo stato a L. 500.000.
Diego - tel. 0429/781793 dalle 20 in poi

VENDO MD + 21 cassette (Sonic, Rambo 3, World of Illusion, Cool Spot, Quackshot, Dynamite Duck, Spiderman e altri). Anche separatamente. Prezzo da concordare.
Andrea - tel. 0386/58302

VENDO console NEO GEO quasi nuova con 6 cartucce al prezzo di L. 350.000 comprese spese di spedizione.
Mauro - tel. 085/4151891 ore pasti

VENDO per SNES Usa i seguenti titoli: Secret of Mana e Illusion of Gaia (L. 80.000 l'uno), Super Mario Kart (jap.) Sim City (pal) Soccer Shootout (L. 65.000 l'uno), Street Fighter 2 (jap) Trodolers e Clue (L. 55.000 l'uno). Preferibilmente Emilia Romagna e regioni vicine. Tutti i giorni.
Emanuele - tel. 0522/972018

VENDO SNES pal + adattatore universale + 1 gioco a L. 130.000. Inoltre Sega MD + 1 gioco + adattatore universale a L. 130.000.
Loris - tel. 0331/845516 ore pasti

VENDO 3DO Fz-1 Panasonic Mod. NTSC + 1 joypad + Sampler CD + 3 giochi: Crash'n Burn, Fifa Soccer, Stellar 7. Il tutto all'incredibile prezzo di L. 550.000.
Carlo - tel. 080/762494

VENDO le seguenti cartucce x SNES: Sky Blazer (pal) L. 45.000, Turn and Burn (usa) L. 40.000, Super Bomberman (pal) L. 40.000, Flash Back (pal) L. 40.000, Pitfall (usa) L. 45.000, Contra 3 (usa) L. 40.000, Jurassic Park (pal) L. 40.000, Street Racer (pal) L. 60.000, Vortex (pal) L. 65.000, Equinox (pal) L. 40.000. In blocco L. 400.000. Annuncio valido solo zona di Roma. Massima serietà.
Fabio Gerini - via Passo del Turchino, 74 - 00138 Roma - tel. 06/87180132 ore pasti

VENDO Sega MD II euro con 2 joypad 3 tasti, 1 joypad 6 tasti, megakey e 11 giochi tra cui Virtua Racing, Mortal Kombat 2, Fifa Soccer 95, NHL 94, NBA Jam Tournament Edition, NBA Live 95, il tutto in ottime condizioni e completo di istruzioni, solamente in blocco a L. 500.000.
Lorenzo - tel. 0332/202061 dopo le 20

VENDO NES con 2 jpypad + attacchi + 9 cassette giochi + MD + 2 joystick + attacchi ecc. + 9 giochi. Il tutto in blocco (in ottime condizioni) a L. 300.000.
Guglielmo - tel. 02/5454390 dopo le 18

VENDO i seguenti giochi per MD: Fifa 95 (65.000), NBA Jam TE (55.000), Jordan Vs Bird (35.000), Ryan Gigs World Class (30.000), Street Fighter Special Champion Edition (40.000), Mortal Kombat 2 (45.000), Turtles Hyperstone Heist (30.000), Wrestler War (15.000) o in blocco L. 290.000.
Nicolò - tel. 051/237894

VENDO giochi per SNES: Super Street Fighter 2, Lion King, Street Racer, International Superstar Soccer, Mortal Kombat 2, Power Rangers. Prezzi non oltre L. 60.000.
Stefano - tel. 0383/84458 o 895665

VENDO giochi per SNES, GB, MD, 32X tutti in ottime condizioni.
Massimiliano - tel. 089/274101

VENDO console Sega Master System completa di 2 joypad, un trasformatore, 2 giochi inclusi in memoria e altre 6 cartucce quali: Lord of the Sword, fantasy Zone, Power Strike, Wonder Boy, Secret Command e Cyborg Hunter, tutte complete di istruzioni e di imballi originali a L. 250.000 trattabili.
Alessandro - tel. 081/5175491

CERCO

CERCO le seguenti cartucce per MD: Snow Bross, Rainbow Island e Flicky. Annuncio valido per la Lombardia.
Daniele - tel. 02/27004650 dalle 14 alle 18.30

SCAMBIO

SCAMBIO/VENDO NES 8 bit pal + 2 joypad + 6 giochi: Super Mario Bros, Big Foot, Side Pocket, World Soccer, Road Fighter, Top Gun the Second Mission a L. 250.000 oppure scambio con un MD con 2 joypad + gioco.
Vittorio - tel. 079/582225

SCAMBIO per SNES una delle seguenti cartucce con J. League Excite Stage 95: Super Mario Kart (pal), Art of Fighting (usa), Robocop 3 (pal), Int. Tennis Tour (pal), Kick Off 3 (pal), Final Fight II (jap).
Fabio Salerni - via L. Gioffré - 87012 Castrovillari (CS) - tel. 0981/483211

e d i m e d i a

GAME OVER

La lunga zampa della Chicca

Come tutte le riviste e i quotidiani che si rispettino, anche noi abbiamo i nostri informatori. Alcuni utilizzano gli esseri umani, altri hanno degli uccellini, noi abbiamo un bellissimo bastardino che risponde (abbaiando) al nome di: CHICCA!

Era un nebbioso pomeriggio milanese, quando Random si è sentito chiamare. Girato l'angolo, ha trovato la Chicca, il nostro miglior collaboratore, in stato di evidente eccitazione. Ben presto s'è capito il perché, e non abbiamo potuto esimerci dal pubblicare le sue preziosissime (come sempre) informazioni. Secondo quanto ci ha riferito, sembra che la data ufficiale di commercializzazione dell'Ultra 64, in Giappone, sia fissata per Domenica 24 Marzo 1996 all'incredibile prezzo di 20.000 Yen, cioè circa 199 dollari, e quindi meno di 350 mila lire al cambio attuale! Nella confezione sarà compreso anche il fantomatico *Ultra Mario Bros.* e un controller (per il quale vi rimandiamo al box specifico). Sempre secondo la nostra preziosa fonte, il secondo joypad verrà a costare circa 19.99 dollari, poco più di 30 mila lire, mentre le cartucce da 64 Megabit verranno a costare quanto le attuali cartucce per SNES da 16 Megabit, e quelle da 128 Mbit quanto le attuali cartucce da 32 Mbit. Inoltre, si dice che nel 1997 usciranno le prime cartucce da 256 Mbit (il primo gioco a sfruttare tanta memoria sarà sviluppato dalla Rare) sempre allo stesso prezzo delle attuali cartucce da 16 Mbit. Ma non è finita! Continuando il discorso iniziato nelle News, è confermata la collaborazione della Konami con il progetto Nintendo, i primi giochi a uscire saranno un action-game 3D sullo stile di *Castlevania* e uno sparatutto bidimensionale sulla falsariga di *Gradius*. L'ultimo scoop riguarda un progetto della Angel Studio in collaborazione con Miyamoto per la realizzazione di un gioco di guida in 3D. La lunga zampa della Chicca è riuscita ancora una volta a portarci delle incredibili rivelazioni, se non volete perdervi le prossime... non dimenticate di spedirci un bell'osso!

Shigeru Miyamoto

SOTTO CONTROLLO

Ammettiamo che l'immagine che potete ammirare non sia molto chiara. Si tratta, infatti, di un disegno fatto dalla Chicca in base alle informazioni che è riuscita a raccogliere. Il tanto atteso joypad dell'Ultra 64 dovrebbe comunque avere un aspetto simile: sei pulsanti di fuoco disposti su due righe, un tasto Start e due tasti L e R. La vera novità è rappresentata da quel pulsante che potete notare sulla maniglia centrale, dalla maniglia stessa e da una specie di grilletto posto sotto di essa. L'idea è che, a seconda del gioco, si può scegliere quale delle due maniglie impugnare, permettendo, così, una maggiore versatilità dei giochi. Inoltre, pare che il pulsante centrale sia analogico, ovvero che risponda in maniera diversa a seconda della forza che si applica, esattamente come il pedale dell'accelleratore di un'auto.

P.S.: Ricordatevi che anche le leggende hanno un fondamento di verità, quindi non sottovalutate questa pagina.